2 DVD

PEŁNE WERSJE GIER
ENEMY FRONT PL
+ DLC

TOM CLANCY'S
ENDWAR PL
DUNGEONS PL
GOLD EDITION

NR 07/2016 (257) OD 01.06.2016 DO 27.06.2016 INDEX: 334561
CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION

ZAPOWIEDZI
BATTLEFIELD 1
CIVILIZATION VI
DISHONORED II

POWRÓT LEGENDY
DOOM

RECENZJE
WIEDŹMIN 3
KREW I WINO
BATTLEBORN
UNCHARTED 4 KRES ZŁODZIEJA
HOMEFRONT THE REVOLUTION
TOTAL WAR WARHAMMER

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT
ISSN 1426-2916

HIT NA HICIE

Widać, że E3 się zbliża, bo do mediów przecieka coraz więcej informacji, a wraz z nimi sporo ciekawych artykułów w numerze: obszerne zapowiedzi Battlefielda 1, Dishonored 2 czy Cywilizacji VI to dopiero początek atrakcji. W recenzjach też co strona, to długo wyczekiwany tytuł. Zwieńczenie przygód z Wiedźminem 3 (recenzował oczywiście Smuggler, nasz największy fan prozy Sapkowskiego) i cyklem Uncharted (z tym znów za bary wziął się CormaC), wielki powrót Dooma (Krigore chodził rozanielony) i Total Wara (zachwycić gema nie jest łatwo, a tu się udało!). Mógłbym właściwie wymienić tu cały spis treści, który widzicie po prawej.

Żeby jednak nie było, że żyjemy tylko grami: nadchodzące Euro 2016 też znalazło na naszych łamach swoje miejsce. Dzięki starannym symulacjom wiemy już, kto wygra i jak pójdzie polskiej reprezentacji. Sprawdźcie sami!

Miłej lektury, dobrej zabawy, owocnego kibicowania!
Maciek Kuc

POLECAMY

Papkin: Kiedy Cross bierze się za bary z Doomem, wpadam w głębokie kompleksy. Jeśli, jak ja, chcecie zadumać się nad własną niekompetencją, koniecznie zacznijcie lekturę tego wydania od tekstu „Pierwszy i najlepszy", w którym nasz uroczy autor pochyla się nad jedną z najważniejszych gier w historii wszechrzeczy.

MacAbra: Numer taki, że aż nie wiadomo, co z całej masy atrakcji polecić. Może więc z uwagi na ewidentną przynależność do „oldskulowców" zasugeruję rozpoczęcie lektury CDA od tematu okładkowego, czyli recenzji Dooma. Uczucia w stosunku do tej gry wprawdzie mam nieco mieszane... ale z przewagą pozytywnych. Chociaż nie wierzę w „powroty do przeszłości", uważam, że czasem daje się stworzyć współczesną grę sensownie nawiązującą do swego przodka. I chyba tym razem się to nieźle udało.

CormaC: Obrodziło nam w tym numerze fantastycznymi grami, ale nawet w momencie premiery Uncharteda 4 najważniejsza była dla mnie odpowiedź na pytanie, czy dodatek Krew i wino to najlepsze, co przydarzyło się światu od czasu Wiedźmina 3. Ja polecam więc recenzję Smugglera, a sentymentalista we mnie proponuje rzucić okiem na dwa artykuły spikaina – ewolucję padów („Pod kontrolą") i drugą część historii konsolek przenośnych. Jak ja kiedyś chorowałem na Atari Lynksa...

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI

Battlefield 1 ... 012
Dishonored 2 ... 016
Warhammer 40,000: Dawn of War III ... 018
Husk ... 019
Sid Meier's Civilization VI ... 020

JUŻ GRALIŚMY

Paragon ... 022
Nioh ... 024
Shadow Warrior 2 ... 026
World of Warcraft: Legion ... 028
Parkitect ... 030
Forza Motorsport 6: Apex ... 031
Seven: The Days Long Gone ... 032
Dreadnought ... 034
Man O'War: Corsair ... 036

RECENZJE

Doom ... 038
Homefront: The Revolution ... 044
Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i wino ... 046
Stellaris ... 050
The Town of Light ... 051
Valkyria Chronicles Remastered ... 051
Battleborn ... 052
TransOcean 2: Rivals ... 054
Crown and Council ... 055
Uncharted 4: Kres złodzieja ... 056
8-Bit Armies ... 060
Shadow of the Beast ... 061
Goliath ... 062
Euro 2016 (PES 2016 DLC) ... 063
Don't Starve: Shipwrecked ... 064
Don't Starve Together ... 065
Alienation ... 066
March of the Living ... 067
The Mims Beginning ... 067
Danganronpa 2: Goodbye Despair ... 068
CoD: Black Ops III – Eclipse ... 069
Masquerade: The Baubles of Doom ... 069
Total War: Warhammer ... 070
The Walking Dead: Michonne ... 072
Hitman Episode 2: Sapienza ... 073
Otem's Defiance ... 073
Melty Blood Actress Again Current Code ... 074
IS Defense ... 075

Gry mobilne

Uncharted: Fortune Hunter ... 076
Disney Magic Kingdoms ... 077
Battleborn Tap ... 077

PUBLICYSTYKA

Pod kontrolą ... 078
Ślepe zaułki technoewolucji ... 082
Wielcy branży: Sid Meier – Łagodny geniusz ... 084
Kluczący klucznik ... 086
Felieton: Przyczajony biznesmen, ukryty geniusz ... 089
Gry Wiecznie Żywe: Doom – Pierwszy i najlepszy ... 090
Ma(ca)m cię ... 092
Felieton: Porno-gra-fia ... 093
Sekretne życie twórców gier, cz. 5: Wydrążeni ludzie ... 094
Do boju, Polsko! ... 096
Konsole przenośne – Czerń i zieleń (1989-2000) ... 098
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 104

MEGATEST

Graj muzyko – audio w pececie i smartfonie ... 106

TESTY

Nvidia GeForce GTX 1080 ... 114
Smartfon Krüger&Matz LIVE 3+ ... 115
Smartfon Archos Diamond Plus ... 115
Smartfon Huawei Honor 5X ... 115
Smartwatch Pebble Time Steel ... 116
Opaska gamingowa/fit Razer Nabu ... 116
Smartwatch Lenovo Moto 360 Sport 2nd gen ... 117
Mysz Mad Catz R.A.T. Pro X ... 118
Klawiatura mechaniczna SteelSeries Apex M500 ... 118
Gamingowa zakrzywiona ultrapanorama Asus PG348Q ... 119
E-czytnik Kindle Oasis ... 119

TRENDY

Streaming gier na PC, konsolach i urządzeniach mobilnych ... 120

INNE

Na Luzie ... 100
Action Redaction ... 122
Prenumerata ... 125
Zawartość DVD ... 126

INDEKS GIER

8-Bit Armies ... 060
Alienation ... 066
Battleborn Tap ... 077
Battleborn ... 052
Battlefield 1 ... 012
CoD: Black Ops III – Eclipse ... 069
Crown and Council ... 055
Danganronpa 2: Goodbye Despair ... 068
Dishonored 2 ... 016
Disney Magic Kingdoms ... 077
Don't Starve Together ... 065
Don't Starve: Shipwrecked ... 064
Doom (2016) ... 038
Doom ... 090
Dreadnought ... 034
Euro 2016 (PES 2016 DLC) ... 063
Forza Motorsport 6: Apex ... 031
Goliath ... 062
Hitman Episode 2: Sapienza ... 073
Homefront: The Revolution ... 044
Husk ... 019
IS Defense ... 075
Man O'War: Corsair ... 036
March of the Living ... 067
Masquerade: The Baubles of Doom ... 069
Melty Blood Actress Again Current Code ... 074
Mims Beginning, The ... 067
Nioh ... 024
Otem's Defiance ... 073
Paragon ... 022
Parkitect ... 030
Seven: The Days Long Gone ... 032
Shadow of the Beast ... 061
Shadow Warrior 2 ... 026
Sid Meier's Civilization VI ... 020
Stellaris ... 050
Total War: Warhammer ... 070
Town of Light, The ... 051
TransOcean 2: Rivals ... 054
Uncharted 4: Kres złodzieja ... 056
Uncharted: Fortune Hunter ... 076
Valkyria Chronicles Remastered ... 051
Walking Dead, The: Michonne ... 072
Warhammer 40,000: Dawn of War III ... 018
Wiedźmin 3: Dziki Gon – Krew i wino ... 046
World of Warcraft: Legion ... 028

ILE DA SIĘ ZAROBIĆ NA GRACH?

Śmieje się ze spikaina: **9kier**

Firma analityczna Newzoo oszacowała, jak będzie wyglądał rynek gier w 2016 i w późniejszych latach. Trochę śmieszy nas, że mimo niezłych metod badawczych, o których możecie poczytać na oficjalnej stronie, ekipa wrzuciła do jednego worka choćby platformy i gatunki gier. W związku z tym konsolowe MMO pasują do obu grup, a każualowe gry przeglądarkowe istnieją w oderwaniu od jakiejkolwiek platformy. Same wyniki nie zaskakują – rola „dużych" platform spada, handheldy stają się nawet większą niszą niż do tej pory, a gry na smartfony i tablety z jeszcze większą werwą będą wyciągać pieniądze z portfeli graczy (ba, tytuły na telefon zostawią daleko, daleko w tyle swoje poważniejsze rodzeństwo!). Jednak badania są na tyle interesujące, że warto rzucić na nie okiem.

ZAROBKI BRANŻY GIER

MIĘDZY 2015 A 2019 DOCHODY Z GIER WZROSNĄ O 6,6%

2015	91,8 MLD $	28% 25,7 MLD $	30% 27,5 MLD $	24% 22 MLD $	6% 5,5 MLD $	9% 8,3 MLD $	3% 2,8 MLD $
2017	106,5 MLD $	26% 27,7 MLD $	28% 29,8 MLD $	30% 32 MLD $	5% 5,3 MLD $	10% 10,7 MLD $	1% 1,1 MLD $
2019	118,6 MLD $	25% 29,7 MLD $	26% 30,8 MLD $	34% 40,3 MLD $	4% 4,7 MLD $	11% 13 MLD $	1% 1,2 MLD $

DOCHODY Z GIER NA ŚWIECIE W 2016

W TYM ROKU BRANŻA GIER ZAROBI ŁĄCZNIE 99,6 MILIARDA DOLARÓW

źródło: www.newzoo.com

GRY MOBILNE

2015	2017	2019
30,4 mld $	42,5 mld $	52,5 mld $

W 2015 granie mobilne zarobiło 1/3 wszystkich pieniędzy branży, w 2017 będzie to prawie 40%, a w 2019 – 44%. Pod względem dochodów dorówna pecetom już w tym roku.

NAJPOTĘŻNIEJSZE RYNKI NA ŚWIECIE

CHINY
24,4 miliarda dolarów
(55% dochodów całego regionu i ponad 24% dochodów świata)

STANY ZJEDNOCZONE
23,5 miliarda dolarów

zdj.: Picsel (4)

Nowy projekt twórców Unravel

BIZ Wygląda na to, że studio, które dało światu platformówkę Unravel (recenzja w CDA 03/2016), szykuje kolejny tytuł. EA zdradziło, że podpisało kontrakt z Coldwood Interactive, ale na razie nie znamy żadnych konkretów – ani platform, ani daty premiery, ani nawet gatunku czy konwencji.

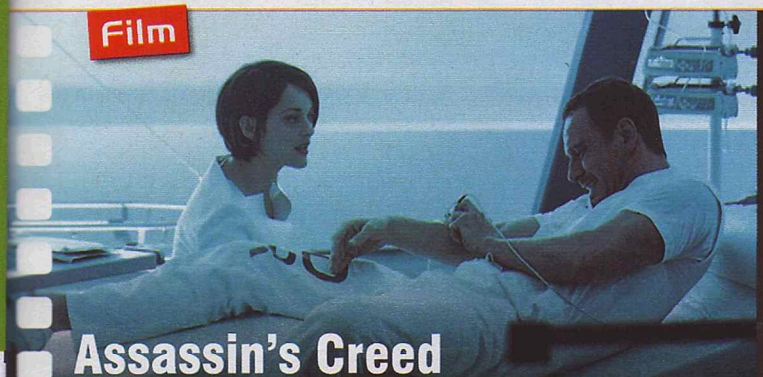
www.coldwood.com

Project Spark zgasł

PC XBO Poject Spark nie będzie dłużej wspierany. Gry nie da się już pobrać, a wszystkie usługi online – m.in. możliwość pobierania zawartości innych użytkowników i udostępniania swojej – zostaną wstrzymane 12 sierpnia tego roku. Niby to wspólna decyzja Microsoftu i studia, ale nie wierzymy.

www.projectspark.com

Film



Assassin's Creed

Nie powiem, twórcom udało się nas zaskoczyć! Film na podstawie flagowej serii Ubisoftu będzie się rozgrywał – według producenta wykonawczego Pata Crowleya – w 65% w teraźniejszości i tylko w 35% w przeszłości. Głównym bohaterem będzie skazaniec Callum Lynch, który będzie przemierzać symulację stworzoną przez Animusa – osadzoną zresztą w XIV wieku, w czasach hiszpańskiej inkwizycji – jako Aguilar. Wcieli się w niego Michael Fassbender (seria „X-Men", „Prometeusz", „Bękarty wojny", „300"), a obok, najpewniej jedynie w teraźniejszości, pojawi się dr Sophia Rikkin odgrywana przez Marion Cotillard („Incepcja", „O północy w Paryżu"). Jest też zwiastun, w którym pojawia się mnóstwo parkuru, w tym bezsensowne machanie nogami podczas skoku z budynku na budynek. Premiera filmu w reżyserii Justina Kurzela już 21 grudnia. Swoją drogą, mieszkańcy USA i Kanady mogą zakupić bilet w pre-orderze, a najbardziej wypasiona opcja zawiera dodatkowo replikę kuszy.

assassinscreed.ubi.com

Tomb Raider

Wiemy, kto wcieli się w młodą Larę w następnym filmowym Tomb Raiderze – nie będzie to Angelina Jolie, lecz Alicia Vikander znana z „Dziewczyny z portretu" (gdzie za rolę drugoplanową dostała zresztą Oscara) oraz „Ex Machiny". Wygląda też na to, że koprodukcja Warner Bros. i MGM, traktująca o pierwszych krokach bohaterki w branży najeżdżania grobów, zostanie wyreżyserowana przez Roara Uthauga, którego nie zna nawet enki, a to się rzadko zdarza.

www.tombraider.com

Tetris The Movie

Od początku nie wiedzieliśmy, jak można przenieść markę Tetris na srebrny ekran, a teraz, kiedy okazało się, że film o klockach będzie thrillerem SF, już naprawdę nie mamy pojęcia. Tytuł – szacuje się, że pójdzie na niego aż 80 milionów dolarów – powstaje z połączonych mocy Bruno Wu (Seven Star Works) i Larry'ego Kasanoffa („Mortal Kombat", „Prawdziwe kłamstwa"), skupionych pod wspólnym szyldem Threshold Global Studios. Obsada będzie się w całości składała z Chińczyków. Produkcja rusza w następnym roku.

www.tetris.com

Co najchętniej oglądają gracze?

Nicolas Cerrato z firmy analitycznej Gamoloco ogłosił wyniki badań, jakie przeprowadził w kwietniu na Twitchu.

65%

oglądalności Twitcha to streamy z League of Legends, Counter-Strike'a: Global Offensive, Doty 2 i Hearthstone'a.

88 milionów godzin
League of Legends

73 miliony godzin
Counter-Strike: Global Offensive

43 miliony godzin
Dota 2

41 milionów godzin
Hearthstone

W każdym z tych przypadków liczba wzrosła względem zeszłego roku, kiedy to LoL-a oglądano przez 80 milionów godzin, CS:GO 39 milionów, a Dotę 2 i Hearthstone'a po 31 milionów godzin.

www.gamoloco.com

Piłkarski e-poker

BIZ Cyberatletyzm zatacza coraz szersze kręgi i zdobywa przychylność coraz większych przedstawicieli tzw. „prawdziwego" sportu. Sean „Dragonn" Allen, streamer specjalizujący się w Fifie, właśnie podpisał kontrakt z londyńskim klubem piłkarskim West Ham United, stając się jego oficjalnym reprezentantem na e-sportowych arenach. Jakby tego było mało, Niemieckie FC Schalke 04 wykupiło całą grającą w League of Legends Championship Series drużynę Elements, która w letniej połówce sezonu będzie reprezentować barwy klubu z Gelsenkirchen. ***[enki]***

www.whufc.com | www.schalke04.de

Nowy kolega Kojimy

BIZ Maskotką nowego Kojima Productions został Ludens. Widoczny na grafice powyżej, jest bezpośrednim odniesieniem do logo studia i najpewniej prędzej czy później pojawi się w wersji figurkowej. Bardzo możliwe, że gość w pancerzu jest w jakiś sposób związany z debiutancką grą studia, o której wiadomo w zasadzie tyle, że będą w niej mechy.

www.kojimaproductions.jp

Dziewczyna z...

PC Do Ligi Legend dołączyła pochodząca z Shurimy Tkaczka Skał, która potrafi formować ziemię wedle własnego widzimisię. Ze względu na inwazyjnego ulta – długi, nieprzekraczalny kamienny „pociąg" – Taliyah jest idealną postacią do trollowania reszty drużyny, słyszeliśmy też, że wraz z Jinx będzie zarządzać gettem dla bohaterek z małymi biustami. Całkiem przy okazji – koniec z przeklinaniem AFK-erów! Riot zamierza wprowadzić opcję, która pozwoli graczom zagłosować za pozbawionym konsekwencji wyjściem z meczu, jeśli w ciągu trzech minut przez 1,5 minuty nie było jednego gracza i nikt nikogo nie zabił. Szkoda, że nie dotyczy do ARAM-ów.

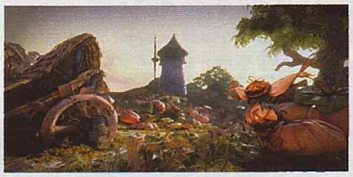
eune.leagueoflegends.com

1 400 000

kopii Street Fightera V trafiło do graczy w ciągu 1,5 miesiąca od premiery, choć Capcom liczył na więcej – planował sprzedać 2 miliony do końca marca. Dla porównania od czasu debiutu Street Fightera IV na PS3 i X360 (2009) rozeszło się 3,4 miliona kopii, a Super Street Fightera IV (2010) – 1,9 miliona.

www.capcom.com

Zdj.: Mike Marsland/Gallo Images (1)



Żegnamy Lionhead

BIZ Lionhead, założone dwie dekady temu przez Petera Molyneux, odeszło w niebyt. Studio, które dało światu Fable i Black & White'a, zostało zamknięte przez Microsoft pod koniec kwietnia. Krążą pogłoski, że są plany, by zabrać Fable Legends na Kickstartera lub znaleźć innego wydawcę.

www.news.xbox.com

Titanfall 2 w tym roku...

PC, PS4, XBO ...a konkretnie w ostatnim kwartale tego roku kalendarzowego, w okolicach premiery Battlefielda 1. Tak wynika z raportu finansowego EA, w którym firma umieściła sequel w segmencie z grami planowanymi na trzeci kwartał roku fiskalnego 2017. Oficjalna zapowiedź 12 czerwca.

www.titanfall.com

O co chodzi z tym FF?

CDA W poprzednim numerze na grzbiecie pisma zamiast numeru 256 znalazł się napis „FF". Wiele osób nas o to pytało, więc wyjaśniamy: w systemie heksadecymalnym FF oznacza 256. element (wliczając zero – bo samo FF ma wartość 255). Taki tam nerdowski dowcip.

www.cdaction.pl

Asemblance już jest

PC PS4 Kiedy to czytasz, pierwszy odcinek Asemblance – thrillera SF inspirowanego „Z archiwum X", „Czarnym lustrem", P.T. i The Stanley Parable – powinien być już w sprzedaży, bo twórcy z Nilo Studios zapowiedzieli go na maj. Z krótkiego, intrygującego, pachnącego Firewatchem zwiastuna wynika, że bohater budzi się bez wspomnień, ale ma szansę przypomnieć sobie wydarzenia z przeszłości za pomocą specjalnej symulacji. Obstawiamy interaktywny film, złowrogie AI i zwrot akcji pokroju „i okazało się, że to nie wspomnienia, tylko teraźniejszość. I że zabiłem własną żonę. I że tak naprawdę sam z rozmysłem spowodowałem utratę pamięci".

www.asemblance.com

„Prawdopodobnie będziemy wydawać przynajmniej jeden gwiezdnowojenny tytuł rocznie przez najbliższe trzy, cztery lata"

~ Blake Jorgensen

dyrektor finansowy EA o planach firmy.

Sequel Star Wars Battlefront

BIZ Jeśli spojrzy się na liczbę po prawej, nikogo chyba nie dziwi fakt, że na następny rok firma zapowiedziała drugą część Battefronta – z wątkami z najnowszych filmów Disneya, a przez to z „większymi i lepszymi światami". Ze słów dyrektora finansowego EA wynika zresztą, że w najbliższych latach gracze mogą spodziewać się stałego napływu gwiezdnowojennych gier (przynajmniej jednej rocznie!). I najwyraźniej nie miał na myśli tylko krewnych Battlefronta – ogłoszono, że w 2018 roku zadebiutuje starwarsowy tytuł Amy Hennig, matki Uncharted, nad którym pracuje z Visceral, a więc twórcami Battlefielda Hardline i Dead Space'a.

starwars.ea.com

14

milionów kopii Star Wars Battlefront trafiło do sklepów do końca marca (w ciągu 4,5 miesiąca od premiery) – tak imponującą liczbą pochwaliło się Electronic Arts w ostatnim raporcie finansowym. Ponoć aż 15% graczy, którzy kupili gwiezdnowojennego shootera, to osoby, które wcześniej nie miały do czynienia z grami EA.

www.ea.com

Nowy Need for Speed

BIZ Ghost Games opublikowało wielką infografikę, w której pochwaliło się liczbami związanymi z zeszłorocznym Need for Speedem – zdradzając między innymi, że gracze spędzili łącznie 16 milionów godzin na personalizacji pojazdów i wspólnymi siłami zarobili prawie 2,5 biliona dolarów. Zakupili łącznie 1,3 miliarda części samochodowych, mieli średnio po 2,77 auta na głowę i pstryknęli 36 milionów fotek w trybie snapshot pro. Najważniejsza jest i tak krótka, oficjalna informacja pod spodem – studio pracuje nad nową odsłoną. Niestety na razie wiemy o niej tylko tyle, że zadebiutuje w następnym roku.

www.needforspeed.com

Bohemian Killing

PC O Bohemian Killing słyszeliśmy już dawno – ta polska gra, inspirowana Gone Home i serią Ace Attorney, miała ukazać się w maju 2015, potem we wrześniu 2015, później na początku 2016... Wciąż nie wiadomo, kiedy zadebiutuje, ale pojawił się nowy, zachęcający zwiastun. W Bohemian Killing wcielisz się w Alfreda Ethona, który popełnił brutalne morderstwo i próbuje na różne sposoby wyłgać się od odpowiedzialności. Z tego też powodu osadzona w XIX-wiecznym Paryżu akcja rozgrywać się będzie na dwóch płaszczyznach – w sali sądowej, gdzie przesłuchiwany gracz będzie lawirował między świadkami, dowodami i oskarżeniami, oraz w przeszłości, gdzie podjęte działania będą miały wpływ na wynik rozprawy.

www.bohemiankilling.com

MOC RECYKLINGU

TOTAL WAR
WARHAMMER

WYRUSZ NA PODBÓJ STAREGO ŚWIATA

WCIĄGAJĄCA KAMPANIA TUROWA

DYNAMICZNE BITWY W CZASIE RZECZYWISTYM

JUŻ W SPRZEDAŻY

PL ENG

Gra w wersji polskiej (napisy) i angielskiej

16+ www.pegi.info

WWW.TOTALWAR.COM /TOTALWAR @TOTALWAR PC CENEGA TOTAL WAR GAMES WORKSHOP CREATIVE ASSEMBLY SEGA

© Copyright Games Workshop Limited 2016. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Developed by Creative Assembly and published by SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

ZAMÓW W muve.pl — muve.pl/warhammer → DARMOWA DOSTAWA | RANKINGI I ODZNAKI | 5% 5% WRACA DO CIEBIE

Zmiany na Steamie

PC Valve zmieniło zasady wyświetlania recenzji użytkowników, dzięki czemu najpierw wyświetlają się świeże opinie. Wprowadzono też możliwość zakupu gier za pomocą bitcoinów, ale ze względu na niską opłacalność wydobycia nie wierzymy, by była to często wybierana forma opłaty.

store.steampowered.com

Sequel The Talos Principle

BIZ To już w zasadzie pewne – gracze doczekają się drugiej części The Talos Principle, pierwszoosobowej gry logicznej ojców Serious Sama. Jeden z programistów puścił farbę na konferencji Nordic Game, a informacja o ujawnieniu gry została udostępniona na twitterze Croteam.

www.croteam.com

FNAF na konsolach

BIZ Scott Cawthon poinformował, że seria horrorów Five Nights at Freddy's – do której nie zdołał redakcji przekonać mimo wydania kilku części – ukaże się na konsolach. Nie wiadomo, czy mowa o sprzętach starej, czy obecnej generacji, ani czy trafią tam wszystkie odsłony.

www.scottgames.com

Nowa marka From Software

BIZ W jednym z wywiadów szef From Software i reżyser Dark Souls, Hidetaka Miyazaki, zdradził, że studio pracuje nad nową świeżą marką. Nie będzie to żaden sequel ani spin-off (w tej chwili w ogóle nie są planowane) – i dotyczy to zarówno Dark Souls, jak i Demon's Souls. Przy okazji Miyazaki potwierdził informację, że „trójka" doczeka się DLC jesienią, dodając, że drugi duży dodatek ukaże się na początku następnego roku.

www.fromsoftware.jp/pc_en

Plotki i fakty z Ubisoftu

BIZ NerdLeaks wyłapało twitterowy przeciek, z którego wynikało, że bohaterem Watch Dogs 2 będzie postać z grafiki obok. Autor konta na Twitterze – aktor i model King – szybko zmienił ustawienia prywatności tak, by wpis przestał być widoczny, ale wiadomość o uczestnictwie w sesji motion capture, opatrzona zresztą rzeszą tagów takich jak „już wkrótce", szybko rozeszła się po sieci. (Co niepokojące, w tagach dotyczących platform zabrakło PC).

W tym samym miesiącu Ubisoft opublikował raport z roku fiskalnego 2016, który zakończył się pod koniec marca. Firma pochwaliła się tym, że The Division ma 9,5 miliona zarejestrowanych użytkowników, i ujawniła sprzedaż na poziomie prawie 1,4 miliarda euro, co jest kwotą niższą od zeszłorocznej o ok. 70 milionów. Ubi opublikowało też infografikę, w której zdradziło gry planowane na ten rok fiskalny – na liście oprócz Watch Dogs 2, nowego South Parku, Ghost Recon: Wildlands i For Honor znajduje się również świeżutka, niezapowiedziana jeszcze marka.

www.ubisoft.com

Koniec Disney Infinity

BIZ Z raportu Disney Interactive wynika, że nie będzie już samodzielnie wydawać gier. Oznacza to koniec wewnętrznego studia Avalanche Software (pracę straciło ponoć prawie 300 osób) i koniec marki Disney Infinity – figurkowo-growej hybrydy, konkurencji Skylanders. Jedną z możliwych przyczyn jest to, że po sukcesie wersji 1.0 Disney Interactive za bardzo zawyżył oczekiwania sprzedażowe, wyprodukował za dużo zabawek dla wersji 2.0 i choć rozeszło się ich sporo, okazało się to niewystarczające. Mający wyjść w czerwcu dodatek do 3.0, związany z bajką „Gdzie jest Dory?", ukaże się planowo, ale na „wycieknięte", tworzone przez Ninja Theory rozszerzenie na podstawie nowych „Gwiezdnych wojen" nie ma już co liczyć. Podobnie jak na wersję 4.0, która miała zadebiutować na rynku w następnym roku, z trybem fabularnym łączącym różne uniwersa (np. Marvela i Star Wars), oraz na 12-calowe figurki.

infinity.disney.com

The Wild Eight

PC PS4 XBO Na Kickstarterze powiodła się zbiórka na The Wild Eight – kooperacyjny survival dla maksymalnie ośmiu graczy, inspirowany Don't Starve i Diablo. Wcielicie się w zróżnicowanych ocalałych z katastrofy lotniczej i podejmiecie próbę przeżycia w niesprzyjającym mrozie, w towarzystwie wygłodniałych zwierząt. Rozrywki czekające na zaśnieżonej, proceduralnie generowanej mapie wyglądają na standardowe – polowanie na króliki, dziki, sarny czy wilki, rozpalanie ognia, podpiekanie na nim mięsa, wytwarzanie narzędzi i broni – ale z okolicą jest coś nie tak, a developerzy podkreślają, że w ich grze pojawi się interesująca historia. Tytuł pojawi się najpierw na pecetach, w grudniu tego roku, a dopiero po jakimś czasie na konsolach.

www.thewildeight.com

Tymczasem w Blizzardzie

PC W zeszłym numerze pisaliśmy o tym, że Blizzard wymusił zamknięcie działalności pirackiego serwera Nostalrius, który oferował graczom możliwość grania w starą, pozbawioną szeregu dodatków wersję World of Warcraft. Cała ta sytuacja wywołała spory odzew graczy, którzy z jeszcze większym niż dotychczas uporem zaczęli prosić studio o „waniliowy" serwer. Niedługo później Blizzard zareagował, ale niestety nie miał dla fanów WoW-a dobrych wieści. Naturalnie działalność Nostalriusa w dotychczasowej formie nie wchodziła w grę, ale wygląda na to, że na wymarzony „czysty" serwer również nie ma co liczyć. W teorii temat jest wciąż otwarty, ale podkreślany przez Blizzarda olbrzymi wysiłek, jaki studio musiałoby włożyć w stworzenie i wspieranie dodatkowych serwerów, jest niemal namacalny. Przy okazji rozmów o Legionie padły jeszcze słowa: „Często może wydawać się, że nie słuchamy [graczy]. Słuchamy, tyle że wielu, wielu różnych głosów", co można przetłumaczyć jako „gdybyśmy mieli spełniać wszystkie wasze fanaberie, to byśmy powariowali".

eu.battle.net

„Gdybyśmy mogli wcisnąć przycisk, który wszystko by załatwił, zrobilibyśmy to"

~ J. Allen Brack

producent wykonawczy World of Warcraft o wprowadzeniu „waniliowych" serwerów.

9,7

miliona graczy wzięło udział w otwartej becie Overwatcha (największej z dotychczasowych Blizzarda), spędzając w niej łącznie 81 000 000 godzin. Niestety brakowało w niej trybu rankingowego, nie pojawił się również na premierę, ale Jeff Kaplan – reżyser Overwatcha – zdradził, że zostanie dodany do gry pod koniec czerwca. Wcześniej dowiedzieliśmy się też, że lato będzie dla Blizzarda wyjątkowo pracowite i gracze mogą się spodziewać mnóstwa nowej zawartości. Recenzja gry w następnym numerze.

www.playoverwatch.com

1666 Amsterdam u Désilets

BIZ Patrice Désilets – jeden z ojców Assassin's Creeda – wygrał proces dotyczący nowej marki, nad którą pracował w Ubisofcie. 1666 Amsterdam nie jest jednak priorytetem developera, który tworzy teraz Ancestors: The Humankind Odyssey wraz z resztą ekipy Panache Digital Games.

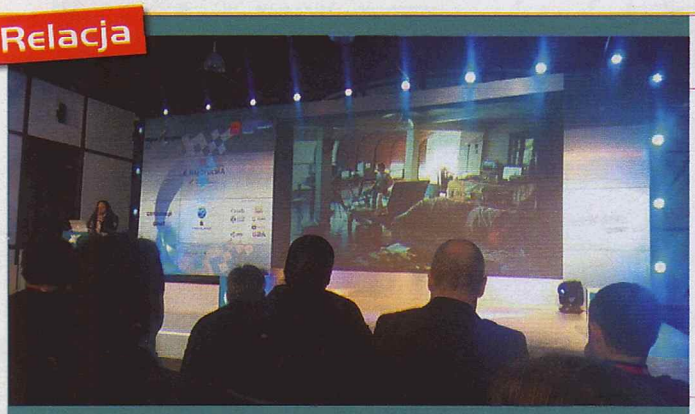
www.panachedigitalgames.com

Co mówi F.A.N.G.?

PC PS4 Aktor użyczający w Street Fighterze V głosu F.A.N.G.-owi zdradził, co tak naprawdę mówi (czy raczej niewyraźnie „bebla") w trakcie critical art odgrywana przez niego postać. Wykrzykuje „I'll turn into a bird!", czyli „zmienię się w ptaka!", co pasuje do jego „uskrzydlonego" specjala.

www.streetfighter.com

Relacja



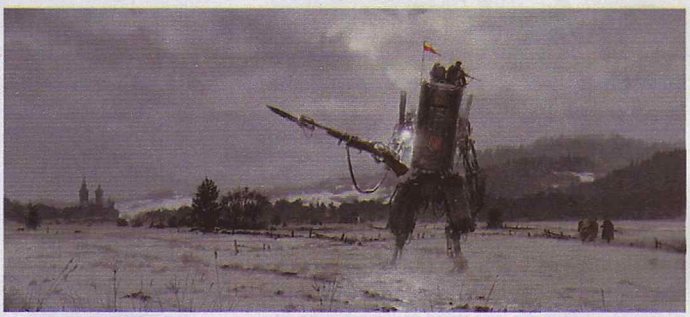
Digital Dragons 2016

BIZ 1300 uczestników z 30 krajów, 70 zaprezentowanych gier, 71 prelekcji trwających łącznie 3200 minut. Takimi liczbami pochwalili się organizatorzy Digital Dragons po zakończeniu tegorocznej odsłony największego polskiego eventu dla growych developerów. Niezależni twórcy pokazywali swoje gry w głównej hali krakowskiej Starej Zajezdni, w kuluarach odbywały się poważne dyskusje biznesowe, Techland jako jeden z głównych sponsorów wydarzenia na ogromnym stoisku zachęcał potencjalnych rekrutów do wejścia w szeregi wrocławskiej firmy (zainteresowanie ich namiotem rosło przez, hm, darmowy magiczny napój), a goście w przerwach między budowaniem kontaktów biegali na wykłady o marketingu czy programowaniu.

Te miały miejsce w pięciu halach jednocześnie, przy czym najpopularniejsza ze względu na zagraniczne gwiazdy była ta poświęcona na prelekcje o game designie. Król strzelanek John Romero i znany z Blizzarda projektant David Breivik co prawda nie zaprezentowali wielu nowych informacji – trzy czwarte ich prelekcji pokrywało się z zawartością doskonałej książki „Masters of Doom" oraz dostępnego na portalu Gamasutra wykładu „postmortem" o powstawaniu Diablo – ale i tak miło było usłyszeć, jak Breivik dobrodusznie kpi z jakości dialogów w Tristram, a Romero broni wypracowanych w latach 90. praktyk programistycznych. Ed Fries, człowiek kluczowy dla sukcesów Microsoftu na growym poletku, podczas przemowy na temat konieczności dbania o historię interaktywnej rozrywki praktycznie płonął pasją – zaprezentował nawet pierwszego screena z unikatowej kopii Color Gotcha, pierwszej kolorowej gry automatowej, którą niedawno odkrył na eBayu i którą teraz amatorsko naprawia. Szef Obsidianu Fergus Urquhart i absolutnie czarujący scenarzysta Chris Avellone w przerwie od dobrych rad dla szefów studiów zrzucili zaś na publiczność erpegowe bomby – Pillars of Eternity 2 jest w preprodukcji, a Avellone pracuje nad tajemniczym nowym projektem. Oprócz tego swoje sukcesy analizowali polscy developerzy – Michał Madej z CDP, Piotr Iwanicki znany z Superhota czy Tymon Smektała prawiący o pracach nad Dying Light: The Following.

Gdy przyszło do corocznego rozdania statuetek, większość zgarnął oczywiście Wiedźmin (najlepsza gra, projekt, styl graficzny, udźwiękowienie oraz specjalna nagroda dla wspomnianego Michała Madeja). Oprócz tego nagrodzono This War of Mine (najlepsza mobilka), Life is Strange (najlepsza gra zagraniczna) i studio Bloober Team (Małopolska Game Award). Z nadchodzących indyków nagrodę publiczności zdobył survivalowy Out of Reach, a pierwsze miejsce zajął 911 Operator, w którym jako operator telefonu alarmowego pomagamy dzwoniącym w trudnych, nietypowych sytuacjach. ***[Cross]***

www.digitaldragons.pl



The World of 1920+

PC PS4 XBO We wrześniu tego roku ma zadebiutować planszówka Scythe, w której zabawa osadzona będzie w konwencji 1920+, czyli alternatywnej wersji historii rozgrywającej się w Europie Wschodniej po pierwszej wojnie światowej, z husarią i mechami! Tych, którzy preferują elektroniczną rozgrywkę, na pewno ucieszy fakt, że krakowski artysta i autor tego fikcyjnego świata – Jakub Różalski – zapowiedział także coś dla właścicieli blaszaków i konsol. Nie znamy nazwy studia, które podjęło się projektu, ani nawet przybliżonej daty premiery, ale wiadomo, że tytuł zmiksuje strategię z erpegiem i choć magii ma być w nim niewiele, Różalski zdradził istnienie Tatarów, którzy potrafią ponoć rozmawiać ze zwierzętami i kontrolować wiatr. W grze na pewno pojawi się sporo rodzimych motywów, jak choćby wojna polsko-bolszewicka i wspomniana husaria u schyłku życia.

www.techland.pl

Nowości z Techlandu

BIZ W czasie Digital Dragons (relacja Crossa obok) szef Techlandu Paweł Marchewka zdradził, że firma planuje dwie wysokobudżetowe, porównywalnie duże gry, które są w produkcji od roku i zadebiutują w ciągu trzech lat. Jedna z nich będzie tworzona przez warszawskie, a druga przez wrocławskie studio. Ta, która powstaje w stolicy, zdaje się techlandowym standardem – z co-opem, singlem i elementami erpegowymi. W styczniu pojawiła się oferta pracy, która sugerowała pracę nad action RPG w konwencji fantasy, ale nie mamy się co spodziewać kontynuacji Hellraida, bo jego produkcję Techland najpewniej przekaże zewnętrznemu studiu. Jeśli chodzi o drugi tytuł, powstający we Wrocławiu, zwyczajnie nie może to być nic innego niż Dying Light 2. Dla przypomnienia: w tym roku firma zrodziła już dodatek do serii z zombiakami, The Following, a kiedy to czytasz, w sprzedaży powinno być Dead Island: Definitive Edition.

www.techland.pl

Wczesny dostęp w Google Play

BIZ Na oficjalnym googlowskim profilu Android Developers opublikowano informację, że na Google Playu zostanie wprowadzony nowy „ficzer" pod nazwą Early Access. Brzmi znajomo? Słusznie, bo też będzie funkcjonował podobnie do steamowego wczesnego dostępu, a pojawią się w nim starannie wybrane, obiecujące bety.

skroc.pl/wczesnygp

Mind's Eclipse

PC Na tle dziesiątek okupujących Greenlighta powieści wizualnych Mind's Eclipse wyróżnia się stylem graficznym, który nie przypomina sztampowych „animek". Akcję osadzono w konwencji SF, a celem gry jest znalezienie bliskich z pomocą AI. Premiera jesienią, demo na stronie.

www.themindseclipse.com

War Heroes: Invasion

PC Inwazja to urokliwe tower defense, w którym będziesz wznosił wieże i odpierał wrogie ataki w trzech trybach, w tym kampanii. Twórcy obiecują zróżnicowanych bohaterów, broń i ekwipunek oraz potężnych przeciwników. Szkoda tylko, że gra będzie wyłącznie singlowa.

skroc.pl/inwazja

Oświecone przez Valve

Ma jasnozielone pojęcie: **9kier**

Na Greenlighta trafia sporo ciekawych i mnóstwo nieciekawych projektów – na szczęście istnieje cała rzesza graczy, którzy starają się oddzielić ziarno od plew. Wybrałam dla was kilka świeżych gier, na które warto mieć oko, zwłaszcza że dostały zielone światło od Valve.

Swordy

PC Swordy podbił serca użytkowników Greenlighta opartą na fizyce mechaniką walki – będziesz ciąć, parować, dźgać, przebijać i rzucać za pomocą zróżnicowanej broni białej, w tym wielkich mieczy i jeszcze większych młotów bojowych czy toporów. Nic więc dziwnego, że ten tytuł dostał od graczy zielone światło i Valve rozmawia z developerami na temat publikacji gry na Steamie. Twórcy planują różne tryby rozgrywki z graczami i AI – szkoda tylko, że w kontekście multi ani razu nie padło słowo „online", więc pewnie pojawi się jedynie lokalne.

www.swordygame.com

Great Cascade

PC Nadchodzący – bo też wybrany przez użytkowników na Greenlighcie – tytuł Seamount Games to singlowy sandbox, w którym zróżnicowani pod względem celów czy cech bohaterowie mają ze sobą rozmaite relacje. (Losowo w każdej grze). Doskonale zapamiętają, jaką krzywdę wyrządziłeś im lub ich przyjaciołom, a także zareagują na poczynania innych enpeców. Zastanów się dwa razy, zanim kogoś okradniesz, zabijesz albo zdradzisz, i namyśl się, zanim komuś pomożesz.

www.greatcascade.com

Hellion

PC Widać, że w ten pierwszoosobowy, sandboksowy, multiplayerowy miks space sima i survivalu włożono już mnóstwo pracy. W czasie misji kolonizacyjnej coś poszło nie tak i koloniści zmuszeni są walczyć o życie w tytułowym układzie Hellion. Zwiedzisz go za sterami dającego się personalizować statku kosmicznego, w międzyczasie przeszukując stacje i wraki, by odnaleźć zasoby i sprzęt, craftując, dbając o ekwipunek i swój wehikuł. Wszystko to w nieprzyjaznym świecie, w ekstremalnych temperaturach, promieniowaniu czy toksycznym otoczeniu, gdzie możesz się udusić, umrzeć z głodu, pragnienia, zmęczenia czy ran. Twórcy chwalą się również realistyczną fizyką.

skroc.pl/hellion

Tower of Samsara

PC PSV W chwili wysyłki numeru do druku trwa kampania na Kickstarterze, ale projekt dostał od graczy i Valve zielone światło. Mam przeczucie, że nawet w przypadku niepowodzenia zbiórki twórcy staną na głowie, by gra trafiła na Steama. Choć inspirują się różnymi nurtami, najwięcej czerpią z buddyzmu. Samsara to cykl reinkarnacji, z którego można się wyzwolić jedynie poprzez nirwanę i taki jest cel głównego bohatera. Aby ją osiągnąć, będzie musiał przejść przez sześć planet reprezentujących sześć stanów karmicznych. Mechanicznie to przede wszystkim platformówka, z wyborami i mnóstwem walki, która może zakończyć się śmiercią lub ogłuszeniem i oszczędzeniem wroga, oraz prześlicznym pixel artem. Premiera w grudniu 2018.

www.towerofsamsara.com

Purgatory

PC New Reality Games pracuje nad prequelem Data Hack. Purgatory to turowa gra taktyczna inspirowana Heroesami, w której bohater trafia do czyśćca i próbuje wrócić na ziemski padół. Będzie rekrutował do pomocy duchy, rozwijał swoje umiejętności i walczył na heksach z coraz trudniejszymi do pokonania mieszkańcami zaświatów. Ze screenów wynika, że będziesz mógł wybierać misje na mapie strategicznej i od czasu do czasu podjąć jakąś decyzję. Spodziewaj się dużo krwi i mrocznego „brudnego" pixel artu.

skroc.pl/purgatory

HomeBehind

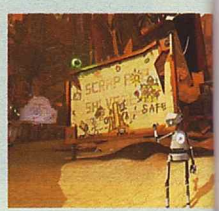
PC W tym dziwnym miksie gatunków wcielisz się w uchodźcę, który ucieka w prawo przed wojną domową i musi przejść 3000 kilometrów, by dostać się do Europy. Trochę w tym roguelike'a (ze względu na proceduralnie generowaną mapę, losowe wydarzenia i postacie), trochę survivalu (bo też bohater musi zaspokajać głód, pragnienie, dbać o nastrój i uważać na zdrowie) i całkiem sporo erpega (statystyki i umiejętności postaci, ekwipunek, mnóstwo lootu, w tym broń i pancerze, a także złożony crafting). Do tego dochodzą cykl dobowy i opcja odblokowywania kolejnych możliwości zatrudnienia, a ponoć również – mimo że na screenach tytuł prezentuje się jak runner – realistyczna historia.

skroc.pl/drogadoeuropy

Scrapped

PC To projekt studencki, krótka trójwymiarowa platformówka, w której wcielasz się w robota. Ten, nie spełniwszy standardów testerów, został porzucony na wysypisku, gdzie zaprzyjaźnia się z roboświetlikiem i razem wędrują przez śmietnisko. Tytuł można pobrać z oficjalnej strony gry, ale twórcy planują zabrać go na Steama.

www.marcelospiezzi.wix.com



zdj.: Picsel (1)

JUŻ NA DNIACH

Mirror's Edge Catalyst (akcja)

PC, PS4, XBO Wracamy uprawiać parkur, tym razem w otwartym świecie, z rozwojem umiejętności Faith i dość bzdurnym wstępem.

E3

Wszyscy na to czekaliśmy – kilka dni, w czasie których odpoczniemy od MQca. Nie będzie jadł ani spał, tylko oglądał, ogrywał i pisał o tym, co widział w Los Angeles, i jak co roku możecie się spodziewać superhipermegarelacji.

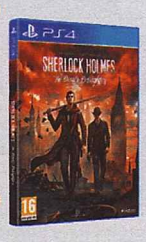
Mighty no. 9 (platformowa)

PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS Twórcy tej platformówki przekładali datę tyle razy, że pojawienie się nowej zbyliśmy uśmiechem politowania.

09.06

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter (przygodowa)

PC, PS4, XBO Klimatyczny zwiastun, który może wiązać się czy to z przeszłością Holmesa, czy to z halucynacjami po opium, czy to z rzeczywistą magią, obiecuje naprawdę sporo.

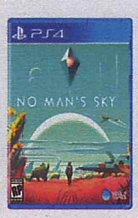


10.06

14-16.06

No Man's Sky (space sim)

PS4 Jeśli oczekiwania graczy zostaną spełnione, enki będzie się zagrywał w space sima Hello Games do października, po czym porzuci go na rzecz nowej Cywilizacji.



21.06

24.06

Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)

PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U Gościu, siądź pod mym liściem, a odpoczni sobie! Nie dójdzie cię tu blaster, przyrzekam ja tobie!

28.06

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
CZERWIEC	
03 Hard Reset Redux (FPS)	PC, PS4, XBO
09 Mirror's Edge Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
10 Guilty Gear Xrd -Revelator- (bijatyka)	PS3, PS4
10 Sherlock Holmes: The Devil's... (przygodowa)	PC, PS4, XBO
21 No Man's Sky (space sim)	PS4
21 Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
24 Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
24 Terraria (akcja)	Wii U
28 Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U
28 Prison Architect (ekonomiczna)	PS4, X360, XBO
7 Days to Die (survival)	PS4, XBO
Crush Your Enemies (RTS)	PC, And, iOS
Obduction (przygodowa)	PC
Zombie Night Terror (akcja)	PC
LIPIEC	
01 Star Ocean: Integrity and... (akcja/RPG)	PS4
08 Carmageddon: Max Damage (wyścigi)	PS4, XBO
12 Song of the Deep (metroidvania)	PC, PS4, XBO
15 Ghostbusters (akcja)	PC, PS4, XBO
15 Monster Hunter: Generations (akcja)	3DS
19 I am Setsuna (RPG)	PC, PS4
26 The Banner Saga 2 (strategiczna/taktyczna)	PS4, XBO
SIERPIEŃ	
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
26 A.O.T. Wings of Freedom (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, XBO
26 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
26 King of Fighters XIV (bijatyka)	PS4
30 Champions of Anteria (strategiczna/RPG)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
30 God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
30 World of Warcraft: Legion (MMORPG)	PC
Inversus (logiczna/akcja)	PS4
Turing Test, The (logiczna)	PC, XBO
WRZESIEŃ	
30 Final Fantasy XV (RPG)	PC
Ace Attorney – Spirit of Justice (powieść wizualna)	3DS
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
III KWARTAŁ	
10 Second Ninja X (platformowa)	PC
Assembly, The (symulator spacerowicza)	PC, PS4
Batman: A Telltale series (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS
Below (akcja/RPG/roguelike)	PC, XBO
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dear Esther (symulator spacerowicza)	PS4, XBO
LawBreakers (FPS)	PC
Necropolis (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Observatorium (logiczna)	PC
Psychonauts (platformowa/akcja)	PS4
Road Redemption (akcja)	PS4, XBO
Valley (akcja)	PC, PS4, XBO
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
07 Mafia III (akcja)	PC, PS4, XBO
11 Gears of War 4 (akcja)	XBO
21 Battlefield 1 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Civilization VI (strategiczna)	PC
Hero's Song (RPG)	PC
Tsioque (przygodowa)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Yooka-Laylee (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U
LISTOPAD	
11 Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
16 Gran Turismo Sport (wyścigi)	PS4
GRUDZIEŃ	
Wild Eight, The (survival)	PC
IV KWARTAŁ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Halo Wars 2 (RTS)	PC, XBO
Mind's Eclipse (powieść wizualna)	PC
Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Planet Coaster (tycoon)	PC
Star Trek Online (MMORPG)	PS4, XBO
Syberia III (przygodowa)	PC
Titanfall 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
JAKOŚ W 2016	
Elder Scrolls, The: Legends (karcianka)	PC, iOS
Ghost Recon: Wildlands (akcja)	PC, PS4, XBO
Gigantic (MOBA)	PC, XBO
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
Master of Orion (strategiczna)	PC
Mount & Blade II: Bannerlord (RPG)	PC
Pathologic (horror)	PC, PS4, XBO
Shadow Warrior 2 (FPS)	PC, PS4, XBO
Sniper Elite 4 (FPS)	PC, PS4, XBO
Sniper Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
Star Citizen (space sim)	PC
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC

Dział Info przygotowali: 9kier, Cross, enki, MQc

- PRODUCENT: DICE
- DATA WYDANIA: 21 PAŹDZIERNIKA 2016
- MULTI: DO 64 GRACZY
- WWW.BATTLEFIELD.COM
- GATUNEK: FPS

BATTLEFIELD 1

Lubi chleb z kiełbasą i gazem musztardowym: **Krigore**

Przed wyjazdem na prezentację nowego Battlefielda widziałem już negatywne reakcje fanów na zapowiedź tegorocznego Call of Duty i czekałem na kolejny cios – tym razem wyprowadzony przez największą konkurencję. Ale tak siarczystego strzału w futurystyczny podbródek oponenta to się nie spodziewałem.

Call of Duty i Battlefield to serie, które już od ładnych paru lat toczą pojedynek. Ostatnimi czasy ścierały się głównie we wtórności i panicznym łataniu bugów. Trudno było tu szukać nowej jakości. I nagle, w sytuacji, kiedy Activision obiecuje niezbyt porywający skok w kosmos, **EA proponuje chronologiczny krok wstecz – do czasów mało eksploatowanej I wojny światowej** w całej swej rozciągłości, czyli lat 1914-1918. Dla mnie to powiew świeżości, którego upatrywałem od paru lat, i zmiana, której wyczekiwałem jak szeregowiec butelki bimbru.

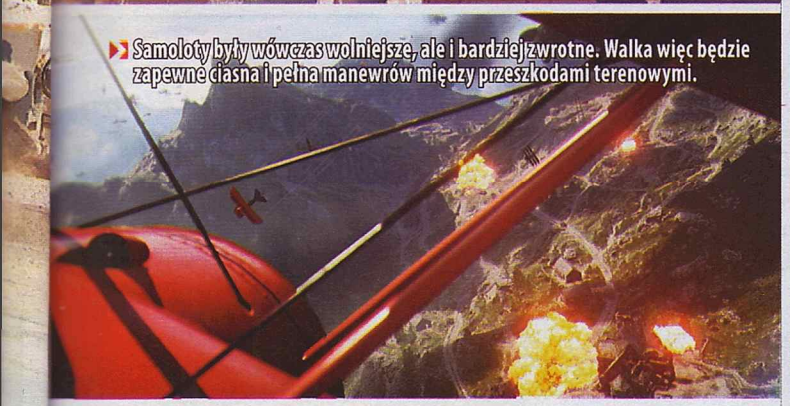
Od Sarajewa do Compiègne

Jestem gotów postawić każdą kwotę, że o II wojnie światowej wiecie znacznie więcej niż o pożodze, którą przed nią zwykło się nazywać Wielką Wojną. To wielostronny konflikt, który związał europejskie potęgi, wciągnął do gry na starym kontynencie Amerykanów i w konsekwencji doprowadził do całkowitego politycznego przemeblowania naszej części świata. Co akurat dla nas było zrządzeniem losu, bo po 123 latach Polska powróciła na mapy. Czy w grze będą polskie akcenty? Nie wiadomo. Żadnych konkretów nie udało mi się również wyciągnąć na temat dostępnych stronnictw. Gra powinna jednak zaskoczyć rozmachem: twórcy zdradzili, że **jeśli chodzi o zróżnicowanie armii biorących udział w wojnie, to jest ono największe w całej serii.** Wprawne oczy fanów obeznanych z historią wypatrzyły w zwiastunie wojskowe formacje pochodzące z Niemiec, Wielkiej Brytanii czy nawet... Australii.

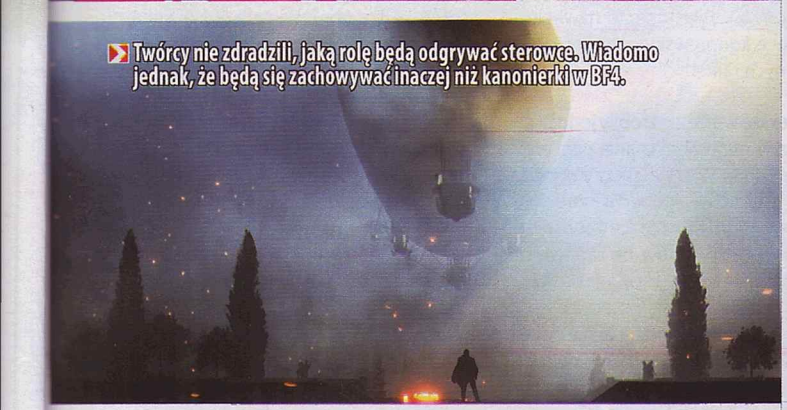
Jeśli chodzi o broń, będzie mnóstwo starych nowości.

Pewne jest, że twórcy będą mieli z czego wybierać. Wielka Wojna, która ochlapała Europę krwią wszystkich niemal narodów ją zamieszkujących, toczyła się m.in. na terenie Włoch czy Francji. Zobaczymy więc w grze Alpy, będą na pewno linie okopów zachodniej części kontynentu. Widoczny w zwiastunie wiatrak sugeruje z kolei pola Belgii i choćby oblężenie Liège. Ale pojawią się również tereny właściwe szeroko pojmowanej Arabii z piaskami i szaleńczymi szarżami... konno. Zapytałem twórców, jak mam to sobie wyobrażać. Przecież koń, tak samo jak człowiek, nie przeżyje galopu na gniazda karabinów maszynowych! – *Nie szarżuj więc. Battlefield 1 będzie grą, gdzie nie znajdziesz jednego i pewnego sposobu na zwycięstwo. Będziesz musiał pomyśleć, jak to zrobić skutecznie* – odpowiedział Julien Wera z DICE.

Niezależnie od tego, na który z elementów pola walki popatrzymy, będzie istniał inny, zdolny go przebić. Autorzy mówią, że w każdej warstwie gry chcą stworzyć sieć wzajemnie znoszących się zależności, by uniknąć klinczy w rozgrywce. Na każdą strategię ma przypadać kontrstrategia – jeśli ktoś szaleje po polu bitwy czołgiem, to nie dlatego, że wehikuł jest przegięty, ale pewnie dlatego, że nikt nie pomyślał, jak go efektywnie zdjąć. **To nie będzie gra, gdzie gracze dążą do najlepszej dostępnej zabawki, by siać śmierć, ale raczej tytuł nastawiony na kombinowanie.** – *Chcemy dać graczom więcej opcji rozwoju ich postaci, możliwość specjalizacji, dostosowania się do różnych sytuacji na polu bitwy* – tłumaczą twórcy.



Samoloty były wówczas wolniejsze, ale i bardziej zwrotne. Walka więc będzie zapewne ciasna i pełna manewrów między przeszkodami terenowymi.



Twórcy nie zdradzili, jaką rolę będą odgrywać sterowce. Wiadomo jednak, że będą się zachowywać inaczej niż kanonierki w BF4.

Stary kwartet

Ale jeśli chodzi o kształt drużyny, to dużych zmian nie będzie: **zachowana została powszechnie kojarzona z poprzednimi grami kareta, czyli szturmowiec, medyk, zwiadowca i żołnierz wsparcia**. – *Robimy Battlefielda, chcemy więc pozostać wierni rozwiązaniom znanym z poprzednich odsłon serii. Ponownie więc pojawią się widziane już klasy postaci, ale ciągle je udoskonalamy i dopasowujemy do gry. Nie chcemy wprowadzać żadnych drastycznych zmian, bo wówczas to nie byłby już Battlefield.*

Wojaków rzecz jasna znów będziemy mogli w bardzo dużym stopniu modyfikować, przydzielając im wyposażenie dobierane z naprawdę obszernej grupy uzbrojenia. Nie przeszkodzi temu I wojna światowa – wprost przeciwnie. Był to okres szalonego wręcz rozwoju uzbrojenia i na polu bitwy nowości pojawiały się z miesiąca na miesiąc. Niektóre rozwiązania wówczas stosowane z dzisiejszej perspektywy wydają się dziwne i zupełnie nie na miejscu – jak choćby zbroja płytowa. Okazuje się jednak, że niektórzy żołnierze rzeczywiście takie wówczas nosili, o czym możecie się przekonać, patrząc na archiwalne zdjęcia z tamtego okresu. Podobnie zresztą sprawa »

REKLAMA

LEGENDA ZAWSZE POZOSTANIE ŻYWA

Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2016

STAŃ SIĘ BOHATEREM NASZEJ HISTORII

YO-KAI WATCH

W SPRZEDAŻY

© 2016 LEVEL-5 Inc.

Fire Emblem Fates Limited Edition

©2015-2016 Nintendo Co., Ltd. / INTELLIGENT SYSTEMS Trademarks are property of their respective owners.

W SPRZEDAŻY

Kirby: Planet Robobot + amiibo

PREMIERA 10.6.2016

©2016 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

amiibo

©2016 Nintendo

Animal Crossing Kicks

Animal Crossing Isabelle Summer

Animal Crossing Rover

Animal Crossing Kappn

Animal Crossing Timmy Tommy

NINTENDO KUPISZ U PARTNERÓW

ultima.pl www.ultima.pl

Komputronik www.komputronik.pl

cdp.pl misja: rozrywka www.cdp.pl

KONSOLEIGRY.PL www.konsoleigry.pl

HDmarket www.hdmarket.pl

Nintendo NINTENDO 3DS CONQUEST entertainment

www.nintendo.pl

REKLAMA

Koń będzie w grze traktowany jak pojazd: szybki, zwinny, ale i bardzo łatwy do ubicia.

Sprzęt pancerny z I wojny światowej był, jak na dzisiejsze standardy, osobliwy. Wiadomo, że dostaniemy parę typów pojazdów.

Miotacz ognia będzie zapewne wyjątkowo skuteczny w ciasnych okopach.

W drużynie raźniej

Nie ma nic przyjemniejszego niż wspólna gra – nietrudno dojść do takiego wniosku, patrząc chociażby na popularność drużynowej zabawy w CS:GO. Twórcy Battlefielda 1 bez skrępowania więc zerżnęli z tej gry możliwość tworzenia predefiniowanych plutonów i wspólnego dołączania do rozgrywki. Sformowany wcześniej pluton będzie pozwalał nie tylko na wspólne rozpoczynanie meczów, ale i na utrzymanie drużyny w przypadku zmiany trybu gry, mapy czy nawet serwera. Takiego czegoś brakowało mi w starych Battlefieldach i aż dziwne, że rozwiązanie to pojawia się dopiero teraz.

się ma ze stalowymi hełmami, które od przodu przechodziły płynnie w osłonę twarzy: w ten sposób próbowano sobie radzić w okopach z ogniem snajperskim. Nic dziwnego nie było w różnych odmianach broni białej: bagnet zakładany na karabin, saperka, nabijana ćwiekami okopowa maczuga, szabla – to wszystko w czasach I wojny światowej było w użyciu i nie wzbudzało zdziwienia. Podejrzewam, że chłopaki z DICE solidnie się przygotowali i Battlefield 1 przyniesie nam więcej tego rodzaju niespodzianek.

Twórcy nie zamierzają jednak przesadzać z wiernością historii. – *Nie tworzymy realistycznego gameplayu, nie tworzymy symulacji. Całe uzbrojenie jest zbalansowane względem siebie tak, żeby dawało radość. Projektując grę, właśnie to stawialiśmy na pierwszym miejscu* – mówią autorzy. Możemy się więc spodziewać, że cały ten sprzęt, wszystkie te śmiercionośne zabawki, ich zasięg, pole rażenia czy szybkostrzelność może i rozminą się w wielu przypadkach z rzeczywistością, ale tylko po to, by gra była lepsza. Mam dziwne wrażenie, że dotyczy to głównie pojazdów.

Jeździć, latać, biegać, pływać

Każdy, kto choć godzinę pograł w World of Tanks, wie, że najwcześniejsze pojazdy opancerzone były beznadziejne, jeśli chodzi np. o prędkość, i trudno mieć za złe, że zostaną podkręcone na potrzeby gry. Podejrzewam jednak, że już sam fakt ich nietypowej budowy zrekompensuje tego rodzaju nieścisłości historyczne. Czołg bez wieży, ale za to z działami zamontowanymi na obu burtach? Takim czymś jeszcze nie jeździłem! W BF1 okazji będzie aż nadto – dostaniemy zarówno lekkie, jednoosobowe maszyny, jak i prawdziwe bestie, wystarczająco długie, by pokonywać okopy. Podobnie sprawa się ma z samolotami: będą papierowe wręcz konstrukcje zwiadowcze, silniej uzbrojone myśliwce, ale i miłośnicy zrzucania bomb znajdą coś dla siebie. Jeśli przypatrzycie się jednej z klatek udostępnionego zwiastuna, to nawet zobaczycie race kongrewskie, czyli przodka współczesnych rakiet.

O wiele większe wrażenie zrobiły jednak na mnie pojazdy mniej dziś znane: pancerny pociąg z artylerią w zestawie czy choćby pancernik – typ okrętu obecnie zupełnie wyparty przez lotniskowce. O ten ostatni zresztą zapytałem twórców, bo zapowiedź jakby sugerowała, że fani pływania dostaną najmniej. Wedle zapewnień producentów udostępniony jak dotąd materiał nie oddaje proporcji w grze, a w pełnej wersji pojawią się statki małe i duże, zależnie od trybu gry będziemy mogli zarówno prowadzić ostrzał w kierunku innych okrętów, jak i z morza wspomagać oddziały walczące na brzegu.

Nareszcie doczekaliśmy się zmiany wojennego teatru.

Sporą rolę ma odegrać również artyleria. W końcu I wojna światowa to powszechne użycie ciężkich dział oraz moździerzy i kruszenie stropów liczonych w dziesiątkach centymetrów. Model zniszczeń ma to ponoć odzwierciedlać. Twórcy mówią: – *Będzie on bardziej intuicyjny i naturalny. Jeśli masz odpowiednią siłę ognia i stoisz przed odpowiednio słabą lub mocną przeszkodą, powinna się ona zachowywać tak, jak tego oczekujesz. W tej kwestii zbliżyliśmy do tego, co prezentowało Bad Company 2, ale tym razem jest to bardziej zdroworozsądkowe.* Jeśli wierzyć tym wypowiedziom, to w końcu wróci możliwość samodzielnego zawalania średnich budowli, jak to było w przypadku zwiadowcy w BC2, z tym że tu dynamit ma ponoć nosić szturmowiec.

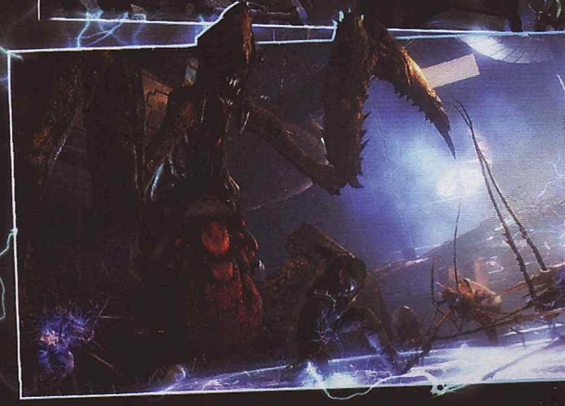
Powrót do przeszłości

Stosunkowo mało zostało powiedziane na temat kampanii dla pojedynczego gracza. Na pewno **będzie kilku głównych bohaterów, a gra obejmie cały okres I wojny światowej**. DICE obiecuje, że tym razem będziemy mieli mniej tunelowania, a więcej wolności. Innymi słowy – nie dostaniemy jednego z góry zaplanowanego sposobu na przejście kampanii i będzie można kombinować. Parę razy już to słyszeliśmy, więc ja podchodzę do tych obiecanek z rezerwą. Ale nie zmienia to faktu, że grą się jaram tak, jak się jarałem swego czasu wietnamskim dodatkiem do BC2.

Nareszcie pojawi się coś nowego, nareszcie ktoś odważył się przerwać coraz bardziej nużący ciąg współczesno-futurystycznych shooterów. W tym roku, jeśli miałbym wyrokować jedynie na podstawie do tej pory udostępnionych materiałów, w starciu gigantów górą będzie Battlefield 1. Pozostaje tylko czekać do 21 października i mieć nadzieję, że tym razem Electronic Arts dla odmiany wypuści grę, której nie będzie musiał panicznie łatać w pierwszych tygodniach po premierze. Tego i sobie, i wam życzę, bo BF1 jest w pewnym sensie eksperymentem. Jeśli się nie powiedzie, to obawiam się, że w mainstreamowym, współczesnym wojowaniu utkniemy już na dobre. |CDA|

THE TECHNOMANCER

PREMIERA 28.06.2016



LOS MARSA JEST W TWOICH RĘKACH

The Technomancer jest fantastyczno-naukową grą fabularną, łączącą dynamiczny system walki i pełną rozmachu historię, w której twoje decyzje zaważą na losach Marsa. Jesteś technomantą, potężnym wojownikiem kontrolującym niszczycielską moc elektryczności. Awansuj na kolejne poziomy, **ucz się nowych zdolności i magicznych talentów**. Twórz ekwipunek, broń i zbroje dla siebie i kompanów. Staw czoła niełaskawej rzeczywistości na Czerwonej Planecie i rusz na spotkanie przygodzie. **Twoje wybory i styl gry wpłyną na historię**, twoich towarzyszy i los mieszkańców Marsa!

16 www.pegi.info

PL NAPISY cdp.pl

FOCUS HOME INTERACTIVE SPIDERS PC PS4 XBOX ONE cdp.pl misja: rozrywka

© 2016 Spiders Studios and Focus Home Interactive. THE TECHNOMANCER is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. THE TECHNOMANCER and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. „PlayStation", „PlayStation", „PlayStation 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PlayStation 4" is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

ZAMÓW W cdp.pl misja: rozrywka

- PRODUCENT: ARKANE STUDIOS
- DATA WYDANIA: 11 LISTOPADA 2016
- MULTI: BRAK
- WWW.DISHONORED.COM

- GATUNEK: SKRADANKA

DISHONORED 2

Łączy ludzi: **enki**

Skąpanego w słońcu wejścia do budynku pilnuje trzech strażników, a jeden większy od drugiego. Nie podkradniesz się, nie przekradniesz się, nie ubijesz wszystkich naraz. Klops. Chyba że... Stworzysz swojego klona, połączysz go magiczną więzią z każdym z niepodejrzewających niczego przeciwników, po czym podetniesz „drugiej sobie" gardło. Muskularni ochroniarze jeden po drugim padną jak...

...Domino. Tak nazywa się tylko jedna z wielu nowych nadnaturalnych asasyńskich umiejętności, które zobaczymy w Dishonored 2. Ta konkretna to domena Emily Kaldwin, jednej z dwóch grywalnych postaci obok powracającego Corvo Attano, zamaskowanego byłego Lorda Protektora Dunwall. Możliwość zespolenia do czworga postaci ze sobą w taki sposób, by to, co przytrafia się jednej, stało się również reszcie, to **spektakularny przykład kreatywnego szaleństwa Arkane**. Tego samego, które przed czterema laty wręcz zachęcało graczy do „łamania" gry i wynajdowania takich pomysłów na eliminację celów, jakich nie wymyślili nawet twórcy.

„Dwójka" to dwa razy więcej zabójczej kreatywności.

Inny przykład. Far reach – podstawowy skill dziewczyny pozwalający jej błyskawicznie przemieszczać się na duże odległości magiczną „wyciągarką" – ma większy zasięg niż znany już z „jedynki" blink Corvo, ale za to nie jest teleportem. Podczas ruchu Emily może zostać zauważona. Po ulepszeniu tej umiejętności bohaterka może nią również przyciągać do siebie przedmioty i osoby. Stojący na nabrzeżu tyłem do zimnych fal zatoki niemilcy blokują ci drogę? Połącz ich dominem z przypadkowym przechodniem, po czym szarpnij tego ostatniego za plecy, a strażnicy wlecą do wody jak wory ziemniaków. Profit!

Posunięci w latach

Minęło 15 lat od wydarzeń z pierwszej części gry. Młoda cesarzowa Emily Kaldwin całe dzieciństwo spędziła na treningu z Corvo po to, by w przyszłości nie podzieliła losu jej zamordowanej matki i gdy przyjdzie czas, mogła się obronić. A jako że Dunwall to miejsce, w którym spokój to gość rzadki, a często wręcz niemile widziany, ów „czas" oczywiście nadszedł w formie zamachu stanu. Gracze będą zresztą aktywnymi świadkami ucieczki dziewczyny z Dunwall w prologu gry (gdzieś po drodze tutejsze żywe bóstwo, Odmieniec, naznaczy Emily swoim znakiem, podobnie jak zrobił to wcześniej z Corvo i Daudem, obdarowując ich nadnaturalnymi zdolnościami), by po nim móc zdecydować, którym z dwojga bohaterów ruszyć w dalszą przygodę.

Decyzja to nielicha, bo **z obraną postacią zostaniemy już do końca gry**, a obie różnią się od siebie umiejętnościami w dużym stopniu. To, że będzie dało się przejść grę, nie zabijając nikogo, robiąc krwawą łaźnię lub działając jako cichy zabójca, rozumie się samo przez się (dostaniemy nawet specjalny przełącznik aktywujący ogłuszające, a nie śmiertelne finishery). Uprzedzając wszelkie zapytania, nie będzie możliwości zabawy we dwoje i Harvey Smith, szef Arkane (a wcześniej współtwórca m.in. Deus Eksa i Thiefa: Deadly Shadows), ma na to dobitny argument: – *Nasza gra jest o niespiesznej obserwacji, niewykrywalności i graniu w swoim własnym tempie. Co-op by to zniszczył.* Developerów jego pokroju należy, moim zdaniem, państwowo chronić od zła wszelkiego.

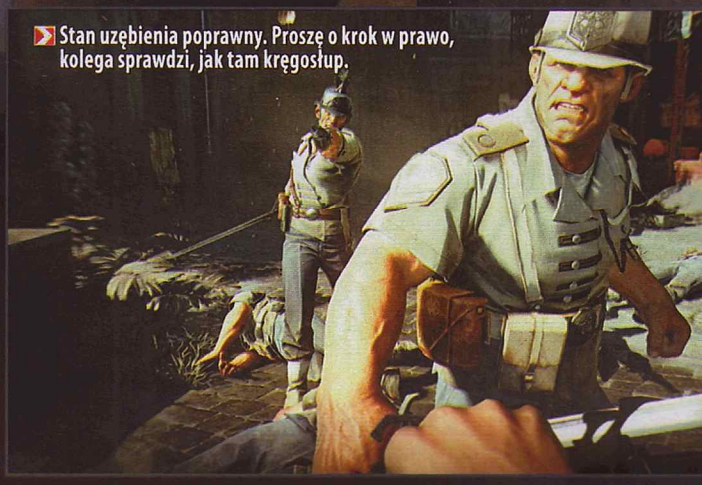
Prawie że kurort

Główną areną zmagań o odzyskanie tronu i swojego miejsca w Dunwall Tower będzie Karnaca – „śródziemnomorskie" miasto na południowej wyspie Serkonos i zarazem miejsce urodzenia Corvo (jest duża szansa na to, że w jego zakamarkach znajdziemy dodatkowe informacje na temat historii wciąż spowitego grubą aurą tajemniczości bohatera „jedynki"). To tutaj bohaterowie krok po kroku będą zwalczać organizację, która wypędziła ich ze stolicy Gristolu. Karnaca, mimo zupełnie odmiennego, cieplejszego klimatu od tego, w którym wzniesiono mgliste, deszczowe Dunwall, to miasto, którego mieszkańcom nie dane jest zażywać błogiego, leniwego spokoju. Władający całą wyspą Serkonos książę, gotując się do wojny z północnymi wyspami, napędza machinę wyścigu zbrojeń, co odbija się nieustanną pracą kopalni zatruwających pustoszejącą dzielnicę przemysłową. Sytuację starają się wykorzystać lokalne gangi walczące o terytorium. Co więcej, tu i ówdzie niebezpieczeństwo na ulicach stanowią porzucone zwłoki, w których gnieżdżą się roje krwawych much (bloodflies), nieszkodliwych pojedynczo, ale zabójczych w grupie, a od czasu do czasu na graczy czekać będzie tutejsza specjalność – gwałtowne wietrzne burze.

Wszystko przez to, że Karnaca, mały cud architektury rozciągający się łukiem przy zato-

W spotkaniu Szare Pantalony – Niebieskie Koszule jak na razie 1:0.

A tu posadzę pelargonie.



Stan uzębienia poprawny. Proszę o krok w prawo, kolega sprawdzi, jak tam kręgosłup.

ce, zbudowana została w cieniu masywnej góry o rozszczepionym szczycie. Napływające w dół jej zboczy nieustające wichry wykorzystywane są do zasilania metropolii – bariery przeciwwietrzne, wiatraki i wystające wysoko ponad zabudowę rury przechwytujące rwące podmuchy to stałe elementy lokalnej zabudowy, której – zwłaszcza przemieszczając się po dachach – zdążymy się jeszcze naprzyglądać. **Inaczej niż w opuszczonych przez cywili lokacjach „jedynki" zaznamy również nieco zwykłego, miejskiego życia**, zanim zapuścimy się w głąb strzeżonych terenów.

Niektórzy z przechodniów, mówią twórcy, podzielą się informacjami na temat alternatywnych dróg do interesujących nas budynków (wśród nich będą i slumsowe rudery, i przedstawiona w zeszłorocznym zwiastunie wysoce stechnicyzowana, zmieniająca kształt willa). W niejednym zaułku będzie również czekał quest poboczny o kilku możliwych przebiegach. **Żadne rozwiązania ani ścieżki nie zostaną zarezerwowane dla konkretnego z dwojga głównych bohaterów.** Dostać się w te same miejsca będzie można zarówno jako Corvo, jak i Emily, tylko w odmiennym stylu. Wszystko, mimo odejścia Wiktora Antonowa od bezpośredniej pracy nad stylem graficznym Dishonored 2 na rzecz konsultacji całej Bethesdy, utrzymane zostało w typowej dla poprzedniej części estetyce łączącej realizm oświetlenia i impresjonizm barw czy rysów twarzy.

Powrót Złodzieja

Wciąż jednak nie ma mowy o otwartym świecie. W „jedynce" pomiędzy misjami wracaliśmy do pubu Hound Pits, tutaj za naszą bazę wypadową posłuży przemytniczy frachtowiec Dreadful Wale, duma jednej z ważniejszych bohaterek drugoplanowych Dishonored 2, kapitan Meagan Foster granej przez Rosario Dawson (m.in. Gail z „Sin City"). A skoro o aktorstwie mowa, oprócz zestawu ulepszonych umiejętności (opętywanie m.in. zwłok, by uniknąć pościgu, a także przyspieszanie upływu czasu) **Corvo wreszcie zyska również kwestie mówione**. Wcieli się w niego Stephen Russell, „oryginalny" Garrett z serii Thief, ten, którego brak w obsadzie edycji sprzed dwóch lat odbił się studiu Eidos Montreal głośną czkawką. Tym samym Arkane załata największą moim zdaniem dziurę w warstwie okołofabularnej Dishonored, z czego rad jestem niepomiernie. Wreszcie główny bohater będzie „jakiś". Obok Russella wystąpią gwiazdy srebrnego ekranu, Vincent D'Onofrio i Sam Rockwell. W rolę Emily wcieli się Erica Luttrell, której kariera dubbingowa nie zdążyła jeszcze nabrać rozpędu i dla której to pierwsza tak ważna rola.

Decyzje, decyzje

Dishonored 2 to sequel, pierwszy w historii Arkane, ale dobrze jest widzieć, że twórcy tworzą go przede wszystkim z potrzeby serca. Już sam pomysł na zawarcie w zasadzie dwóch gier w jednej, wiedząc, że większość graczy prawdopodobnie nie rozpocznie nawet drugiego podejścia drugim bohaterem, dużo mówi o tym, jak niewiele wagi przykładają do rynkowych trendów. Harvey Smith naucza: – *Jeśli podejmujesz decyzje, opierając się na tym, co się sprzedaje, kończysz z nijakim bałaganem w rękach*. Słowo daję, kiedyś dołożę się do pomnika na jego cześć, ale tymczasem jedyna decyzja do podjęcia, która będzie zaprzątać moją głowę do listopada, to kim zagrać jako pierwszym: Corvo czy Emily? |CDA|

Ostrze, pistolet i kusza

„Święta trójca" broni z „jedynki" powraca w Dishonored II w nieco rozbudowanej formie. Każdy z bohaterów będzie miał dostęp do odmiennych modyfikacji oręża, łącznie z niełatwymi do zdobycia, ale prawdziwie mistrzowskimi wariacjami każdej sztuki. Jedno z endgame'owych ulepszeń (będzie trzeba się zdecydować na któryś z opcji) pistoletu Emily, na przykład, za jednym pociągnięciem spustu wypuszcza trzy pociski pozwalające poradzić sobie z małą grupką napastników. Dla dodatkowej odrobiny różnorodności wygląd jej broni, jako własności cesarzowej, jest odmienny od sprzętu Corvo i designersko bardziej wyrafinowany.

- PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2017
- MULTI: NA PEWNO
- WWW.DAWNOFWAR.COM
- GATUNEK: RTS

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR III

Doczekał: **gem**

Trzecia część serii Dawn of War została właśnie zapowiedziana po raz trzeci, a na świadków powołano trzy ikoniczne armie Warhammera 40,000. Przy całej tej potrójnej trójkowości jednak dla mnie najważniejsze pozostaje to, że ta „trójka" to po prostu lepsza „jedynka".

W grze, jakkolwiek trudno w to uwierzyć na podstawie screena, istnieje system osłon.

Elitarny Imperial Knight (w centrum) może się przegrzać – wtedy bije jeszcze mocniej!

Dawn of War III łączy najlepsze cechy poprzedników.

Po kolei jednak, po kolei i najlepiej w punktach. Po pierwsze trzecia część zapowiedziana została trzykrotnie. Najpierw nieformalnie jeszcze w czasach THQ. Wtedy, a był to rok 2010, szef firmy (Danny Bilson) przyznał, że Relic pracuje nad nią jednocześnie z Company of Heroes II. Wkrótce potem jednak THQ wyzionęło ducha i osierocony Relic zmuszony był mierzyć się z problemami znacznie bardziej palącymi niż preprodukcja kolejnych gier. Dopiero po wejściu na orbitę wpływów Segi w 2013 wrócił do tematu i... pochwalił się tym w jednym z tweetów. Dopiero dziś jednak – i tu docieramy do sedna – fakt ten potwierdzili sami moco- i kasodawcy studia. Swoją drogą, czy to nie zabawne, że konsolowa z urodzenia Sega tak wyraźnie stawia na PC gaming? (Patrz także Total War: Warhammer w recenzjach).

Do trzech razy sztuka

Do rzeczy wszakże, do rzeczy. Po drugie **wszystko wskazuje na to, że istotnie armie do wyboru i ogrania będą tylko trzy: space marines, eldarowie, orki**. Nie mamy wątpliwości, że to jedynie na start i w DLC pojawi się choćby Chaos, a być może także pozostałych sześć ras z „jedynki". W kampanii kierować będziemy każdą z nich, na zmianę. Na pierwszy ogień pójdą naturalnie reliktowi Blood Ravens, wraz ze swym przywódcą generałem Gabrielem Angelosem. W ślad za nimi ruszy elfi Farseer Macha i orczy Warlord Gorgutz, których poznać i pokochać mieliśmy okazję w poprzednich odsłonach serii. Fabularną osią gry jest potężny artefakt, który zwabił tu te wszystkie armię, jednak jak wiadomo, to tylko pretekst i najważniejsze jest to, by prać wrogów na chwałę Imperatora. A przy okazji – jak twierdzą twórcy – nabrać ogłady przed wejściem w świat mutli i ostatecznym starciem armii.

No właśnie, „po trzecie". **W Dawn of War III powracają armie, a wraz z nimi godziwa strategia, a nie „loot game", jaką stała się „dwójka"**. Jego skala przypomina pierwsze Dawn of War, co oznacza, że na ekranie widnieć będą setki jednostek naraz (w dość wysokiej perspektywie), jak również – witamy ponownie! – rozbudowywane w trakcie meczu bazy, w których produkowane są jednostki liniowe. Rdzeń armii jednak, w wyrazie uznania dla role-playowych bez mała bohaterów Dawn of War II, stanowić mają dobierani przed walką elitarni i nieśmiertelni bohaterowie, zdolni jak w Mobach wracać cyklicznie na pole bitwy. Ponadto to właśnie oni rozwijają się i ekwipują w trakcie kampanii, zmieniając charakter własny, a tym samym całej rozgrywki, co pozwala dopasować ją do własnych upodobań taktycznych.

Raz dwa trzy w 2017

Przy całym rozmachu **Dawn of War III ma być naprawdę przystępny**. Nie tylko dlatego, że cała kampania to tak naprawdę potrójny samouczek, ale także za sprawą przyjętych rozwiązań systemowych. Przykładowo odpowiednia dla figurkowego oryginału, a więc stosunkowo jaskrawa paleta barw zwiększy czytelność pola bitwy. Temu służy nawet wybór na tło konfliktu planety lodowej – czyt. białej. Każdy z ataków specjalnych posiadać ma też swoją unikatową animację i dźwięki, co pomoże je zauważać i reagować. Relic twierdzi, że dzięki temu gracze będą patrzeć bardziej na grę niż komunikaty. Czy tak będzie, przekonamy się w 2017, co oznacza zarazem, że jest jeszcze trochę czasu, by przypomnieć sobie wszystkie hymny ku czci Imperatora. |CDA|

Potrójna Death from above!

Ikoniczna „śmierć z góry" w Dawn of War III odnosi się już nie tylko do powietrznych szarż marines szturmowych, wyposażonych w plecaki rakietowe. Zaskoczyć przeciwnika pozwolą także kapsuły desantowe, które „wstrzelić" można w samo centrum jego umocnień. Ostatecznym rozwiązaniem jest zaś bombardowanie orbitalne, czyli kierowany (!) superlaser dosłownie rozrywający wrogów ku chwale Imperatora na atomy.

- PRODUCENT: IMGN.PRO & UNDEADSCOUT
- DATA WYDANIA: KIEDYŚ
- MULTI: BRAK
- WWW.IMGN.PRO

- GATUNEK: AKCJA/HORROR

HUSK

Wywiadywał się: **Papkin**

W Huska, polskiego następcę drugiego Silent Hilla i pierwszego Alana Wake'a, gra się wspaniale, choć nadmieniam, że jest to moja prywatna, subiektywna opinia, gdyż bynajmniej nie grałem. Poznałem jednak kogoś, kto nie istnieje, a kto w sumie grał, gdyż gra w nim główną rolę i mówi, że gra mu się wspaniale w tej grze. Przywitajmy go oklaskami, przed państwem...

***Panie** Matthew Palmer, że tak powiem, jak pan to robi, że pan tak świetnie wygląda?*

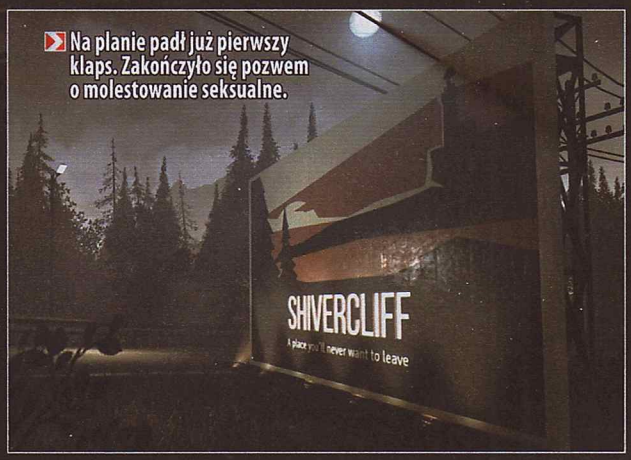
Matthew Palmer: Rola w Husku to była trudna rola w ambitnym kinie, gdyż nasi producenci nie poszli po linii najmniejszego oporu i nie zrobili kolejnej polskiej kalki Silent Hills. Zamiast tego wymyślili sobie pierwszoosobowy survival horror na Unreal Enginie 4, który straszy niedopowiedzeniem i raczej sugeruje zagrożenie, niż nurza gracza w dosłowności.

Portale plotkarskie od pewnego czasu donoszą, że w pana życiu pojawiła się miłość... Kim jest tajemnicza blondynka widywana u pana boku na ściankach oraz na eventach z małymi kanapeczkami, darmowymi modżajto i torbami z giftami?

Scenariusz rozpoczyna się od podróży pociągiem, w którą mój bohater wyprawia się wraz z rodziną. Ma miejsce wypadek, po którym żona i dziatki znikają, a moja postać odnajduje w portfelu tajemniczy list... no i wyprawia się do miasteczka Shivercliff. Noc jest ciemna, choć oko wykol, protagonista ma jednak głowę na barkach, stąd gdy znajduje w lokalnej jadłodajni odpowiednie komponenty – skleca latarkę (spokojnie, nie zabraknie i trudniejszych łamigłówek, w tym przechadzki przez labirynt), a nieco później chwyta za broń, o której opowiem za dwa akapity. Tak po prawdzie zresztą – na pierwszych próbach kostiumowych po prostu sobie chodziłem i zbierałem karteluszki. Ale kiedy dyskutowaliśmy o roli z Łukaszem Kubiakiem *(reżyser z IMGN.PRO – dop. red.)*, ten wyskoczył jak marcowy filip z pudełka czekoladek: „Matthew, nie robimy Kholata, to nie będzie walking symulator, Matthew". Powtórzywszy to cztery razy, dodał, że jego studio jest świadome fabularnej nieprzystępności poprzedniego dziełka i obiecał, że opowiemy tę naszą historię w łatwiejszy sposób, chronologicznie. Wciąż jednak będzie to skrypt dojrzały.

Czy ta rola to była trudna rola? Jak ma się ona do pana poprzednich ról i która rola z dotychczasowych ról była trudna jak ta rola?

Dość szybko natrafimy na czające się w miasteczku potworności, unurzane w tajemniczej mazi (wylewająca się zewsząd smolista substancja będzie, nawiasem mówiąc w nawiasie, odgrywać rolę silenthillowych syren – sygnalizować, że zaraz wydarzy się coś bardzo, bardzo niepokojącego). Ba, spotkamy nawet lokalnego Piramidogłowego, nieśmiertelnego przeciwnika, który cyklicznie nęka protagonistę. Nie mogę zdradzić zbyt wiele, gdyż wiążą mnie umowy, ale powiem, że będzie to rybak o ziemistej cerze wzrostu około 2 m 23 cm, ubrany w umorusany płaszcz przeciwdeszczowy koloru pierwotnie żółtego, obecnie burgundowego i ciągnący za sobą zardzewiałą kotwicę.



Na planie padł już pierwszy klaps. Zakończyło się pozwem o molestowanie seksualne.

POTWIERDZONE! W grze pojawi się kolor czarny.

POTWIERDZONE! W grze pojawi się pociąg.

Matthew przygotowuje się do roli, intensywnie tankując.

Nie robimy Kholata. Naprawdę. Znaczy tak trochę. Ale nie.

Jak się pan czuł po dobiegnięciu na metę?

Zawitamy na dworzec, komisariat, stację paliw, do latarni morskiej i (oczywiście) do kościoła oraz na cmentarz. A choć na potrzeby gry zaprojektowano spore sioło, druga połowa fabuły będzie się toczyć w bardziej kameralnej przestrzeni, tj. w szpitalu. By sprostać czającym się w cieniu, nieco inspirowanym mitologią Cthulhu obrzydlistwom (kroczącym, wiszącym, stojącym i pnączami oplatającym), moja postać korzysta zarówno z broni białej (acz ta nadaje się głównie do obrony), jak i pistoletu z ekstremalnie limitowaną amunicją. Producenci uznali jednak, że Matthew nie jest komandosem, stąd w grze nie pojawią się bronie długolufowe i bazooki. Proste jak konstrukcja mopa.

Czy czuje się pan gotowy na dziecko?

Mogę zdradzić, że fabularne pierwsze gitary będzie wygrywać cyfra 4, która – jak podpowiadają Wikipedia oraz Łukasz *(Kubiak – dop. red.)* jest związana z japońską symboliką śmierci.

Lubię używać długich słów, których gargantuicznie nie rozumiem. Co chciałby pan przekazać naszym czytelnikom?

Jeszcze nie wiem, kiedy zakończy się proces postprodukcji, gdyż prace ruszą pełną parą po domknięciu Seven. Już teraz mogę jednak powiedzieć, że jestem pewien, iż Husk zdobędzie jakieś nagrody branżowe, gdyż – tak po prawdzie – mamy w branży bardzo dużo nagród. |CDA|

...ŻE JAK?!?

Za stan aktora oraz dziennikarza serdecznie przepraszamy, podejrzewamy silne wpływy Doroty Masłowskiej oraz kodeiny. W skrócie zatem: Husk to pierwszoosobowy horror, który chce zmieszać walki, zagadki środowiskowe oraz zabiegi stosowane w symulatorach spacerowicza (acz te, jak silnie podkreśla studio, nie wyjdą na plan pierwszy) i zagnać nas do miasteczka inspirowanego serią Silent Hill. Podczas poszukiwań zaginionej rodziny poznamy zarówno historię mieściny, jak i zawiłe relacje wiążące protagonistę z jego rodziną.

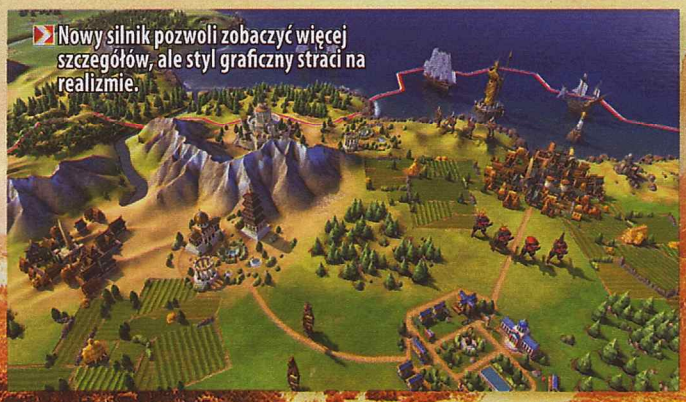
- PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
- DATA WYDANIA: 21 PAŹDZIERNIKA 2016
- MULTI: BĘDZIE
- WWW.CIVILIZATION.COM

- GATUNEK: STRATEGICZNA

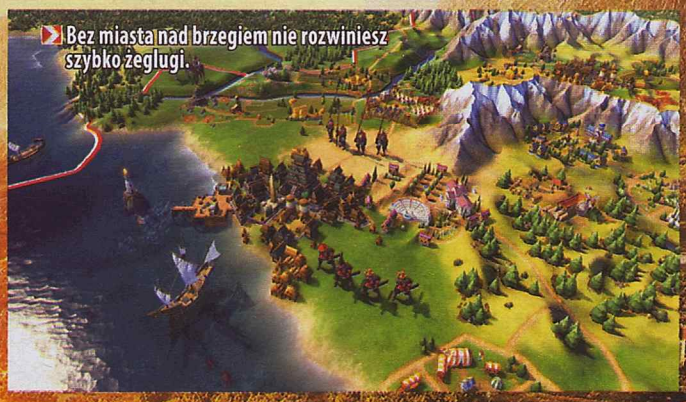
SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Rozlewa się na mapie: **enki**

Właśnie rozpocząłeś pierwszą grę w Civilization VI i założyłeś miasto – kolebkę swej cywilizacji. Przyjrzyj się dobrze wszystkim heksom wokół niego. Skończyły się czasy kompulsywnego budowania farm na równinach i tartaków w lasach – już niedługo twoja łakoma stolica zacznie je stopniowo pożerać.



Nowy silnik pozwoli zobaczyć więcej szczegółów, ale styl graficzny straci na realizmie.



Bez miasta nad brzegiem nie rozwiniesz szybko żeglugi.

Nie wiem, kiedy zleciało mi grubo ponad dwie setki godzin w Civilization V. To był błysk, zakrzywienie czasoprzestrzenne pojawiające się wyłącznie przy najwybitniejszych z dzieł elektronicznej rozgrywki. Ograłem, co się da, kim się da – no, prawie, przedwczoraj przypomniałem sobie, że jeszcze Celtów nie wysłałem w kosmos – i do samej chwili, w której dowiedziałem się, że powstaje „szóstka", nie brałem pod uwagę tego, że Firaxis będzie miało ambicje, by w najbliższym czasie przebić swoje dzieło (Beyond Earth, umówmy się, było raczej twórczą wariacją na temat). Bo jak? Szczęśliwie za projekt nowej odsłony odpowiada ta wewnętrzna ekipa studia, która dała nam dobre, odświeżające rozgrywkę rozszerzenia do „piątki" (Bogowie i królowie oraz Nowy wspaniały świat), i najwyraźniej wciąż nie brakuje jej ciekawych pomysłów.

Jest to dobra wiadomość również z tego powodu, że twórcy są na bieżąco z opiniami, prośbami i utyskiwaniami społeczności fanów, ale też sami prowadzą badania na temat tego, w jaki sposób Civ V była i wciąż jest ogrywana. Zauważyli na przykład, że w bardzo wielu przypadkach doświadczeni gracze zupełnie nie muszą przejmować się sytuacją na mapie, podejmując najważniejsze decyzje strategiczne dotyczące kierunku badań czy wyboru ustroju. Z gry na grę przenoszą i powielają wypracowane wcześniej wzorce, co sprawia, że sami sobie ograniczają potencjał na różnorodność rozgrywki. Civilization VI ma temu zapobiec na kilka sposobów.

Ludzie z mojej dzielnicy

Pierwszym z dwóch najważniejszych jest **ekspansja terytorialna miast**. Metropolie nie będą już cisnąć się wraz ze wszystkimi pobudowanymi cudami świata na jednym małym polu. Pączkowanie na przylegające heksy będzie wymagane do tego, by móc stawiać konkretne budynki czy zwiększać potencjał osady w danej dziedzinie. Założenie kampusu na jednym z nich pozwoli pobudować w nim bibliotekę, uniwersytet i inne budynki przyspieszające rozwój naukowy. Miasteczko przemysłowe przypisane do heksa z surowcami kopalnymi znacznie zwiększy generowaną produkcję całego miasta, dystrykt handlowy nad rzeką zwiększy dochód, a baza wojskowa pozwoli zdalnie ostrzeliwać wrogów z dodatkowego miejsca poza centrum. Rodzajów dzielnic będzie 12, ale ze względu na wymogi dotyczące minimalnej populacji nie będzie można wybudować wszystkich wokół jednej mieściny. Z daleka będzie się dało zatem ocenić, widząc gród przeciwnika, w jakim kierunku się rozwija, czy warto próbować go przejąć (po staremu, zajmując centralne pole), czy może tylko ostrzelać i splądrować poszczególne dystrykty, aby okulawić jego gospodarkę.

Dobre decyzje dotyczące tego, które heksy ulepszyć, a które zostawić pod dalszą zabudowę, będą tym ważniejsze, że w „szóstce" każdy cud świata wreszcie będzie miał swoje własne sześcioboczne miejsce na mapie. I to nie dowolne! Piramidy będzie się dało wznieść tylko na pustyni, a Stonehenge tylko na trawiastych równinach. Wszystko to przy braku widocznego powiększenia rozmiarów map, co – sądząc z wyglądu endgame'owych światów w „piątce" – w epoce informacyjnej może doprowadzić do powstania prawdziwie Gibsonowskich, futurystycznych megalopolis.

Drugą kluczową innowacją jest **zdynamizowanie ścieżek rozwoju technologicznego** – w zasadzie niezmienionych dramatycznie od czasów pierwszej Cywilizacji i do tej pory niezależnych de facto od tego, co

Powrót króla?

Na moje pytanie na temat potencjalnej obecności Polski w składzie dostępnych cywilizacji w „szóstce" szef projektantów gry, Ed Beach, odpowiedział: „W tej chwili nie możemy jeszcze ujawnić żadnych informacji na temat cywilizacji występujących w grze. Mogę jednak powiedzieć, że jesteśmy bardzo szczęśliwi, jak łaskawie i entuzjastycznie polska społeczność graczy podeszła do Civilization V, więc na pewno o was nie zapomnieliśmy".

Cuda świata wreszcie będzie można zobaczyć na mapie gołym okiem.

Civ V kontra Civ VI

Wszelkie zmiany wprowadzane w seriach cieszących się tak dużą społecznością fanów jak Cywilizacje nieuchronnie prowadzą do zagorzałych dyskusji. Nie inaczej jest w przypadku nowego stylu graficznego. Użytkownik Reddita thestickystickman podjął próbę odwzorowania terenów zaprezentowanych na pierwszych screenach „szóstki" w edytorze „piątki". Różnice widać gołym okiem, ale na pytanie o to, czy lepszy jest realizm poprzedniczki, czy przejrzystość następczyni, musicie odpowiedzieć sobie sami.

Rozrastające się miasta zmienią dynamikę ekspansji terytoriów.

wyrabiało się na mapie świata. Aby skłonić graczy do większego kombinowania, developerzy wprowadzili system przyspieszeń bazujących na miniquestach (puk, puk, Beyond Earth!). Dla przykładu opracowanie murarstwa odbędzie się znacznie szybciej niż u innych cywilizacji, jeśli przyłączymy heks z kamieniem i zbudujemy na nim kamieniołom. Wszelkie technologie związane z żeglugą ruszą z kopyta dopiero po założeniu miasta nadmorskiego. Częste starcia z barbarzyńcami na początku przygody przybliżą za to młode plemię do nabycia umiejętności kucia brązu, a dalsze podboje do kucia żelaza. Przecież to tak logiczne, że aż dziw, że dopiero teraz trafia do gry.

Leży leśnik na leśniku

To oczywiście nie wszystko, **zmianom i retuszom poddano większość podstawowych systemów gry**, czyniąc je bardziej intuicyjnymi. Dyplomacja, dla przykładu, tym razem będzie się rozwijać wraz z upływem wieków. Koniec z plemiennymi ambasadami zakładanymi 1500 lat p.n.e. przez cywilizacje znajdujące się po dwóch stronach kontynentu. Zmieni się również nieco zarządzanie jednostkami na mapie. Po czasach, w których jedno pole mógł zajmować jeden „militarny" żeton, w niewielkim stopniu powraca możliwość łączenia niektórych oddziałów. Na przykład do piechoty da się dokooptować wspierający regiment sił przeciwpancernych, a podobne zastępy można połączyć w potężne korpusy.

Do tego należy dorzucić powrót rozwiązań z rozszerzeń „piątki" – religii, archeologii wraz z artefaktami i nowym zwycięstwem kulturalnym, szlaków handlowych itp. – przepisanych od początku, m.in. po to, aby ułatwić późniejszą zabawę z nimi modderom. Listę ujawnionych do tej pory interesujących zmian i usprawnień „szóstki" zamykają nowe, ulepszone samouczki, które mają za zadanie łagodnie wprowadzić kolejnych graczy w arkana prowadzenia i rozwijania swojego ludu przez milenia, a także nowe tryby multi. Te ostatnie to głównie scenariusze kooperacyjne lub PvP, w których gracze dostają do rąk już częściowo rozbudowane państwa i mogą przystępować do konfliktu niemal natychmiast. Wszystko po to, by móc zamknąć sesję błyskawicznie, znaczy się w jedną, dwie godziny.

Do boju, Songhaju!

Jak widać na pierwszych screenach, styl graficzny Civilization VI został poddany zmianom względem „piątki" zarówno pod względem kolorystyki, jak i szczegółowości (patrz: ramka). Zespół grafików wreszcie mógł odetchnąć i zamiast wciskać miniaturki cudów świata pomiędzy mikroskopijnymi budynkami miast miał szansę wymodelować je w duże, pełne szczegółów obiekty. Po oglądaniu w znacznej mierze nieprzyjaznych i obcych terenów Beyond Earth i politykowaniu wśród średnio rozpoznawalnych futurystycznych konsorcjów dobrze będzie znów głęboko odetchnąć morską bryzą przed wyruszeniem z protestanckiego Delhi flotą pancerników ku wybrzeżom szintoistycznych Stanów Zjednoczonych. |CDA|

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: POLOWAĆ NA WEEKENDOWE BETY
- OPŁATY: PO WYKUPIENIU DOSTĘPU – ZASADNICZO BRAK
- WWW.EPICGAMES.COM/PARAGON
- GATUNEK: MOBA

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

PARAGON

Wystawiał kwit: **Papkin**

Kelner, w mojej Mobie pływa shooter!

PARAGON

Otwarte testy Paragona przypadły na okres dla miłośników zabaw w grupie gorący, o naszą uwagę rywalizowały wówczas beta Overwatcha (raczej Team Fortress niż LoL) i wciąż świeżutki Battleborn (shooter z minionami). Wbrew obiegowej opinii – z całej trójki tylko Paragon zasługuje na nalepkę „MOBA". Nazywanie w ten sposób konkurentek to trochę tak, jakby nazwać DuckTales horrorem, bo na jednym z poziomów wujek Sknerus wizytuje transylwański zamek.

Paragon to klasyczny przedstawiciel gatunku. Tyle że, jak Smite, trzecioosobowy i zostawiający na podniebieniu posmak karcianki. Konstrukcja planszy jest modelowa (trzy upstrzone wieżami strażniczymi ścieżki, po których sunie kontrolowane przez AI mięso armatnie), tempo dość leniwe (zwłaszcza na tle staroszkolnych FPS-ów), a zasięg wymachów/wystrzałów – lichy. Jeśli podejdziesz do gry jak do UT czy nawet Gearsów – sparzysz się boleśnie, bo ta nie nagradza strzelankowego skilla. Partie, trwające zwykle od dwóch kwadransów do godziny, zwyciężają ci, którzy zjedli zęby na Dotach, HotS-ach i Infinite Crisisach. Gracze potrafiący powściągnąć solowe ambicje, atakować wieże strażnicze, gdy te są zajęte przerabianiem mięsa armatniego na mielonkę, i przykleić się plecami do innych.

Ja panią skądś znam?

Mapa jest jedna, ale to dla gatunku nie pierwszyzna. Gorzej, że nieukończona, stąd tam, gdzie na Summoner's Rift czyhają smok, baron i golemy, znajdziemy szare modele, nad których głowami unosi się wściekle czerwone „alpha version". Czempionów mamy natomiast sztuk piętnaście i jest to grupka zróżnicowana. Są tanki (Sevarog i nieco wybijający się ponad konkurencję Rampage, dysponujący zarówno możnością uskoczenia z zawieruchy, jak i bardzo ofensywnym ultem), rangerzy (w tym uśmiechający się z artów Twinblast, mobilny awatar dla początkujących) i jeden zabójca (Kallari), zajmujący się niemal wyłącznie cichym dobijaniem drugiego szeregu. To grono, zaiste, niezbyt okazałe (przynajmniej na tle konkurentek). Ale zarazem dosyć dobrze zbalansowane, choć taki Iggy znalazł się w nim przez przypadek. Projekt ma, winszuję, pomysłowy (nieco pachnący serią Offworld), acz ustępuje innym casterom mobilnością, paskiem zdrowia i zadawanymi obrażeniami. To dla Paragona sympatyczna maskotka, ale wypadałoby trochę podnieść jej statystyki.

Pewien niuans czeka na graczy, którzy są przyzwyczajeni do wizyt u mobowych handlarzy. Owszem, i tu **nabywamy wyposażenie. Ale tylko w bazie i tylko w formie kart z przygotowanej zawczasu talii.** W decku zawsze znajdą się mikstury przyspieszające regenerację zdrowia i many, ale cała reszta zależy od naszego widzimisię. Builda tworzymy zarówno przez rozwój umiejętności, jak i wykup przedmiotów. W przypadku wspomnianego Rampage'a warto zadbać o fanty wydłużające pasek zdrowia i przyspieszające jego odnawianie, przy łuczniczce Sparrow – przedmioty zwiększające zadawane obrażenia. Mechanika ta wymaga jednak rozbudowy, bo kartoników jest po prostu zbyt mało.

Niuanse względem innych Mob są jeszcze dwa. Dzięki „trybowi podróży", który zdecydowanie zwiększa szybkość bohatera, z zawieruchy da się względnie szybko umknąć (ot – wystarczy naładować stosowny pasek, nie obrywając przez kilka sekund odłamkiem, a mobilność czempiona poprawia się po

Czas ołowiu

Paragon to dla twórców Gears of War moment przełomowy. Studio, którego dotychczasowe portfolio skrzy się od singlowych shooterów, permanentnie kończy bowiem z produkcją kampanii dla jednego gracza. Według branżowego enfant terrible, Cliffa Bleszinskiego (niegdyś zresztą prominentnego projektanta w Epicu), solowe harce pochłaniają jakieś 75% budżetu. A to przecież „zawartość, jaką gracze zwykle pokonują w weekend".

Aktualny prezes studia, Tim Sweeney, wyłożył sprawę jeszcze dosadniej: singlowe FPS-y to dla mniejszych developerów recepta na pójście z torbami. O ile produkcja pierwszych Trybów wojny pochłonęła 12 milionów dolarów, część czwarta wymaga... ośmiokrotnie większych nakładów. To wydatek, na jaki mogą sobie pozwolić jedynie najwięksi, którzy ewentualnej klęski nie przypłacą przedwczesną wizytą na cmentarzu. Stąd właśnie odsprzedaż marki GoW Microsoftowi i zapowiedzi skupionych na multi Fortnite'a, Unreal Tournamenta i Paragona.

wielokroć). A jeśli już umkniemy, dobrym pomysłem jest połączenie regeneracji życia ze zbieraniem lokalnej waluty w niby-kopalniach.

Poprawmy poprawność

Zdziwiłbym się, gdyby gra ojców i matek Unreal Engine'u 4 nie robiła właściwego użytku z technologii. Estetyka wciąż pachnie zimnym science fiction rodem z Unreal Tournamenta i choć nie zaskakuje, nie sposób postawić jej żadnego fundamentalnego zarzutu. Jest jednak kilka technicznych ale. Tekstury brzydko się doczytują, postacie momentami gubią detale, bywa, że strzały przenikają przez elementy otoczenia. Szkoda też, że matchmaking trwa o jakieś 350 mrugnięć oka za długo, stąd bywa, że od uruchomienia tytułu do rozpoczęcia gry mija jakieś pięć minut. Na donośne <klap, klap> zasługuje natomiast AI. **Sztuczna inteligencja całkiem nieźle symuluje grupkę graczy.** Jej podopieczni nie wypuszczają się samotnie, ba – potrafią upatrzyć sobie słabszego gagatka i zaatakować go symultanicznie. Mimo braku samouczka z prawdziwego zdarzenia paragonowy poligon bywa miejscem emocjonującym.

Epic może się wyłożyć na tym, na czym już wyłożyli się twórcy Battleborna: na stworzeniu uniwersum, które gracza jakkolwiek obchodzi. Że w Mobach mechanika jest wszystkim, owszem, macie rację. Ale nawet solidny tytuł (a już na tym etapie jest to tytuł solidny) potrzebuje kontekstu, wyrazistych postaci, jakiejś fabularnej podbudowy, która uzasadni jego obecność na rynku, na którym karty dużo wcześniej zostały rozdane. Riot już dawno sprawę zauważył (stąd i poświęcone LoL-owym bohaterom filmy, będące maleńkimi dziełkami sztuki), a Blizzard na sprawie wypłynął (sukces Heroes of the Storm wziął się po części z przystępności, po części zaś z wykorzystania postaci i motywów doskonale graczom znanych). Jeżeli jeszcze macie wątpliwości, jak ważne jest takie fabularne podglebie... cóż, ile gier osadzonych w uniwersum Gwiezdnych Wojen uczciwie broni się jakością, gdy odrze się je z licencji?

Paragon musi wykształcić jakąkolwiek tożsamość, inaczej utonie we wzbierającej fali shooterów z elementami Moby i Mob z elementami shooterów. Zwłaszcza że nie jest łatwy w obejściu i nie przekona do siebie tych, którzy dotychczas się od gatunku odbijali. Jeśli mu się nie uda – gracze mogą wystawić Epicowi słony rachunek. |CDA|

CIESZY

- zróżnicowane grono awatarów
- to MOBA. Uczciwa MOBA
- już na tym etapie – grywalna i satysfakcjonująca

NIEPOKOI

- samouczek jest dostępny jedynie w formie filmowej
- naprawdę potrzebuje ciekawszego uniwersum
- niezbyt odkrywcza rozgrywka

REKLAMA

NINTENDO KUPISZ U PARTNERÓW

ultima.pl www.ultima.pl
Komputronik www.komputronik.pl
cdp.pl misja: rozrywka www.cdp.pl
KONSOLEIGRY.PL www.konsoleigry.pl
HDmarket www.hdmarket.pl

Nintendo Wii U CONQUEST entertainment

www.nintendo.pl

REKLAMA

- PRODUCENT: TEAM NINJA/KOEI TECMO
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
- WWW.TEAMNINJA-STUDIO.COM/NIOH
- GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

NIOH

仁王

Onimushę, Ninja Gaiden i Dark Souls mieszał: **Cross**

Ninja Dogs – takiego miana dorobili się developerzy Nioh po tym, jak serią marnych gier zniszczyli legendę Ninja Gaiden. Ich były szef Tomonobu Itagaki przez lata otwarcie kpił z nich w mediach. Jak jednak mawiają Amerykanie, każdy pies doczeka się swego dnia. W przypadku Team Ninja dzień ten jest chyba bardzo blisko.

Żyjemy w czasach, w których każda gra mająca czelność pokazywać nam ekran GAME OVER jest porównywana do Dark Souls. W przypadku Nioh jest to nieco bardziej usprawiedliwione. Choć zamiast świata wyjętego z kart powieści dark fantasy mamy tu do czynienia z Japonią rozdartą przez konflikty między prowincjami i ataki demonów, to już zielony pasek wytrzymałości kurczący się z każdym ciosem i unikiem, widoczne co dwa kroki krwawe plamy pozostawione przez innych graczy czy konieczność mozolnego odzyskiwania gubionej po śmierci waluty budzą dość oczywiste skojarzenia. Im więcej jednak spędzałem czasu z sieciową alfą Nioha, tym mocniej czułem, że **developerzy z Team Ninja wcale nie zamierzają zrobić zwykłego klona Soulsów**. Chcą raczej, byś najpierw oswoił się z grą w statecznym tempie From Software, a potem mógł stanąć na równych zasadach w szranki z Dantem czy Bayonettą.

Wpierw nieumarły, potem ninja

Często zdarza się, że gra, którą widzimy na ekranie w pierwszej godzinie zabawy, jest zupełnie inna od tej, z którą obcujemy po kilkunastu. League of Legends na początku wielu osobom wydaje się prymitywną naparzanką – dopiero z czasem rozumieją, że chodzi w nim przede wszystkim o odpowiedni zwiad, kontrolę mapy i umiejętność przechytrzenia wrogiego zespołu. Tetris dla laików jest grą logiczną, w której ustawienie każdego puzzla jest kolejną trudną zagadką – mistrzowie zaś traktują go jako grę akcji, w której co ułamek sekundy kasuje się cztery linijki klocków z pieczołowicie zaplanowanej już we własnej głowie wieży.

Z Niohem jest podobnie. Kiedy jako białowłosy samuraj William po raz pierwszy lądujesz na plaży przy spowitej nocą wiosce, w której głównym źródłem światła są płomienie podłożone w wiejskich chatynkach przez uzbrojonych bandytów, szybko przyjmujesz wiele soulsowych zwyczajów – ostrożnie krążysz wokół wrogów i czekasz, aż zmęczą się po serii ciosów, by samemu przejść do ofensywy. Jeśli brak zręczności nadrabiałeś w Dark Souls czy Bloodbornie cierpliwością, nie martw się, tu też jest to możliwe. Jeśli jednak Nameless King czy Orphan of Kos to dla ciebie już bardziej worki do bicia niż godni partnerzy sparingowi i zaczynasz czuć zmęczenie formułą From Software, możesz porzucić dawne zwyczaje i zacząć superszybką zabawę à la Ninja Gaiden.

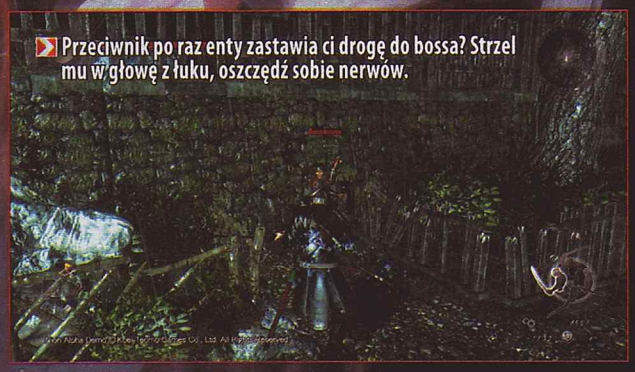
Z początku nawet weterani gier akcji będą mieli tu problem z pojedynczymi przeciwnikami. Choć potrafimy uderzać z siłą rozpędzonego samochodu osobowego z piłami spalinowymi zamiast lusterek (liczne możliwości rozczłonkowania łotrów przy kończącym ciosie nieustannie imponują), wrogowie mają potęgę ciężarówki na ósmym biegu, a każdy źle wykonany unik kończy się BARDZO niefortunnie. Eksperymenty i użyteczne rady zostawiane nam przez ofiary bandytów z czasem pozwalają nam jednak na opanowanie **płynnego przeskakiwania między trzema złożonymi stylami walki** (oprócz zwykłej szermierki mamy tu też dostęp do potężnych ciosów znad głowy i szybkich cięć od dołu) oraz wykorzystania techniki Ki Pulse, która przy odpowiednim timingu pozwala na odzyskanie części sił utraconych przy kleceniu kombosów. Dzięki temu kurczący się pasek wytrzymałości przestaje być dla nas problemem, a sami zaczynamy traktować wszystkich nieprzerwanymi seriami efektownych ataków rodem z Devil May Cry. Uwierzcie – trudno potem wrócić do oczywiście świetnie zaprojektowanych, ale jednak ociężałych Soulsów.

Prawie jak Kurosawa

Nie trzeba być jednak autorem jutubowych nagrań z kombosami, by docenić, co Nioh ma do zaoferowania. Dzięki ciągłym patrolom bandziorów z pochodniami poziomy nie są tu tak statyczne jak w grach From Software, a do ulgi związanej z odnalezieniem kolejne-

Oprócz bardzo soulsopodobnego rozwoju statystyk mamy też punkty wydawane na nowe ciosy czy perki.

Przykuty do kul Onryoki. Kiedy się z nich wyrwie, walka zacznie się na dobre.



Przeciwnik po raz enty zastawia ci drogę do bossa? Strzel mu w głowę z łuku, oszczędź sobie nerwów.

go skrótu Dark Souls III nie ma nawet startu. **Możliwość sięgnięcia po łuk z ograniczoną liczbą strzał** pozwala na ciche wyeliminowanie co bardziej irytujących nieprzyjaciół, co jest jednak ryzykowne przy wrogach odzianych w hełmy, na których potrzeba dwóch pocisków (pierwszy zrywa nakrycie z głowy, drugi musi trafić delikwenta już w biegu, a zmiana broni na coś krótkodystansowego zajmuje trochę czasu). Odpowiednio zbalansowany system losowego generowania przedmiotów z jednej strony uzależnia, ale z drugiej nigdy nie przedkłada dobrego lootu nad umiejętności. To, jak wyglądają krople deszczu odbijające się od lśniącej kamiennej ścieżki prowadzącej do imponującej architektonicznie opuszczonej świątyni, pozwala natychmiast zakochać się w tym świecie. **Bossowie są pierwszorzędni, a ich ataki pomysłowe** (co ten Onryoki wyprawia z kulami na łańcuchach!). Jedyne, czego tak naprawdę mogę się czepić w alfie, to zawrotna prędkość psucia się ekwipunku, przez którą zbyt dużo czasu spędzamy w menusach.

W tym momencie jest to mój kandydat na grę roku, ale nie nazwałbym go jeszcze pewnym zwycięzcą. Czemu? Po pierwsze – zarys fabuły w alfie jest owiany tajemnicą, a że jej pierwowzorem jest niedokończony scenariusz samego Akiry Kurosawy, oczekiwania naturalnie są bardzo duże. Po drugie – Team Ninja zbiera teraz opinie graczy, a ci, którzy nie zbadali odpowiednio mechanizmów gry, zalewali internet absurdalnymi zarzutami wobec niej. Reakcja twórców na opinie odbiorców będzie ostatecznym testem tego, czy zasłużyli na pozbycie się pogardliwego, psiego przezwiska. |CDA|

Grzebiąc w opcjach

W odwiecznej konsolowej walce między fanami ładnej grafiki a zwolennikami płynności rozgrywki twórcy opowiedzieli się po stronie pecetowych rozwiązań. Jeśli zależy ci przede wszystkim na tym, by obraz imponująco prezentował się w rozdzielczości Full HD, zostań przy wybranym domyślnie trybie filmowym, który działa w 30-40 klatkach na sekundę. Jeśli jesteś wyjadaczem, który akceptuje wady 1280 x 720, ale za to nie wybacza spadków poniżej 60 klatek, jak najszybciej przeskocz na tryb akcji. Tekstury i odległe obiekty prezentują się w nim gorzej, ale pozbawiona zgrzytów animacja to wynagradza.

CIESZY

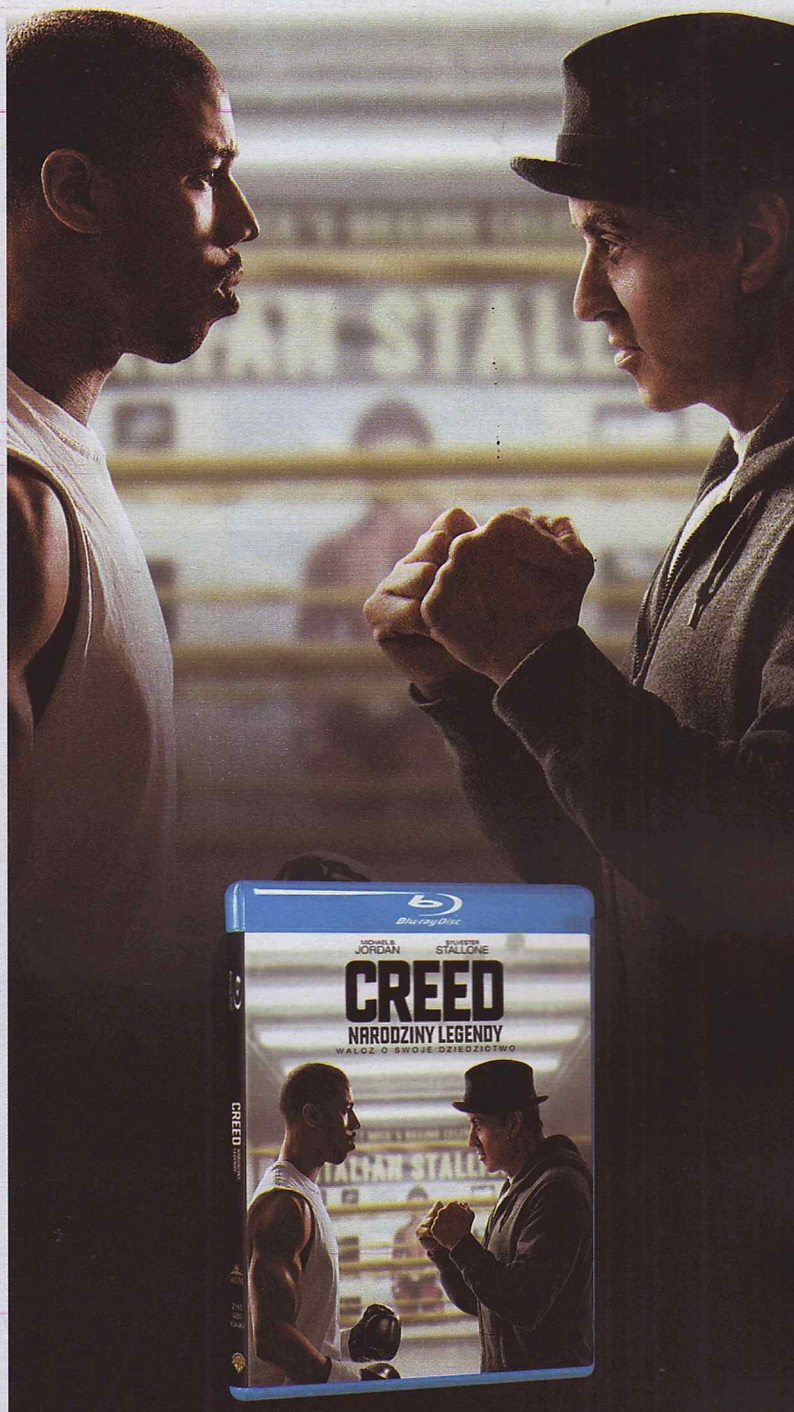
- ambitny, głęboki, satysfakcjonujący system walki
- porywająca wizualnie wizja szesnastowiecznej Japonii
- absolutnie pierwszorzędne projekty poziomów
- porządnie zaimplementowane systemy rozwoju postaci i loot

NIEPOKOI

- potężny potencjał fabularny może zostać zmarnowany
- oby narzekania słabszych graczy nie wpłynęły na kształt gry
- uzbrojenie psuje się tu szybciej niż zabawki z odpustu

REKLAMA

„Mocny, trzymający w napięciu i totalnie wciągający!”
-Scott Mantz, ACCESS HOLLYWOOD



JUŻ NA BLU-RAY™ i DVD!

Dystrybucja w Polsce: Galapagos Sp. z o.o.
www.galapagos.com.pl

© 2016 Metro-Goldwyn-Mayer Pictures Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

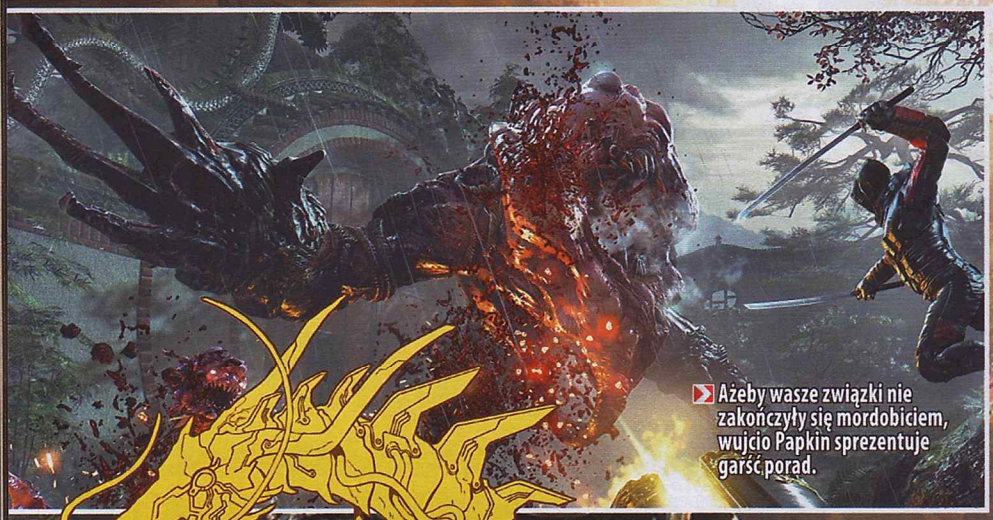
PARTNERZY MEDIALNI

interia · Men's Health · murator · T3 · puls · Reaktor · FACETPO40.pl · FILMWEB · Multikino

REKLAMA

- PRODUCENT: FLYING WILD HOG
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: WPROSIĆ SIĘ NA KAWĘ DO FWH
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- WWW.FLYINGWILDHOG.COM/GAME/SHADOW-WARRIOR-2
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!



Ażeby wasze związki nie zakończyły się mordobiciem, wujcio Papkin sprezentuje garść porad.

SHADOW WARRIOR

Nie miał w tym swym Wojowaniu Cienia Wątpliwości(*): **Papkin**

W lewym narożniku stoi O Mój Boże Jak Się Tą Grą Jaram, w prawym obrońca mistrzowskiego pasa, mierzący centymetry i ważący kilogramy Kichać Na Dooma! Przywitajmy ich oklaskami, bo na aplauz zdecydowanie zasługują!

By zagrać w drugiego Shadow Warriora, wprosiłem się na kawę do Flying Wild Hog, developera, który jeszcze w 2009 roku zatrudniał sześć osób, a dziś gromadzi w warszawskim biurowcu ponad setkę ludu, skupioną na tym, by przywrócić do FPS-ów radość. I niech mnie, to, co mają na dyskach, jest autentyczną gameplayową petardą!

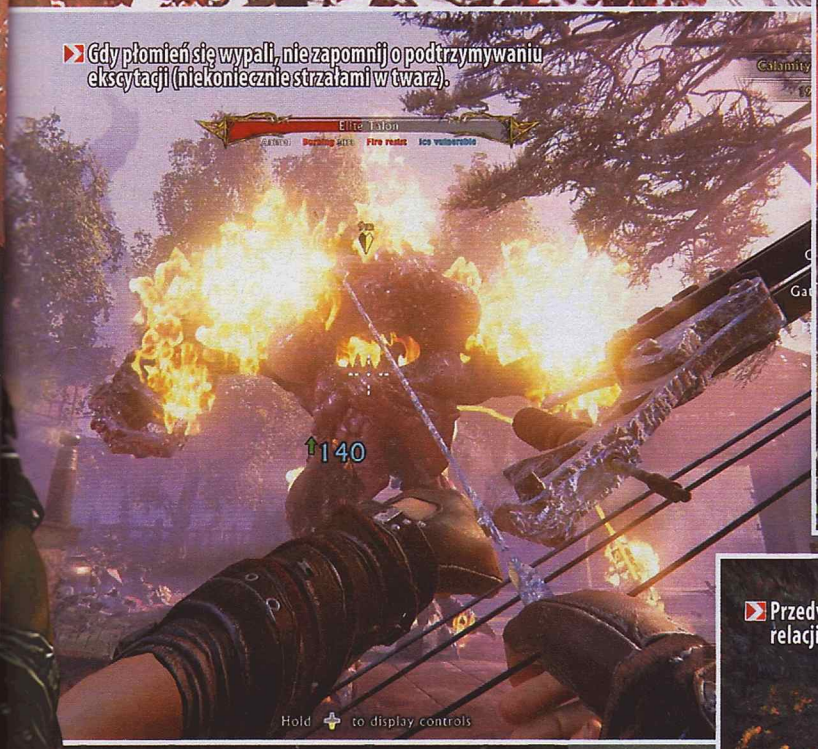
Cienisty Bojownik

Odpalamy. Sceneria rodem z XII-wiecznych Chin, tyle że pociągnięta onirycznym pędzlem. Pod Shiftem mam dasha, którego da się używać bez ograniczeń. Nawet podczas podwójnego skoku! Skutkuje to tym, że po ryneczku pełniącym funkcję huba przemieszczam się żabimi skokami. Lo Wang, znany z poprzedniczki protagonista, a zarazem jeden z tych sympatycznych dupków wykazujących tendencję do słownej ekwilibrystyki, wizytuje Larry'ego, demonicznego (acz przyjacielskiego) sprzedawcę. Następnie prosi o radę Mędrca. Ów ma mu pomóc z kobiecią, której heros nie potrafi pozbyć się z głowy. Dosłownie, bo też dzierlatka opętała protagonistę i często dopowiada do jego kwestii swoje trzy grosze. Uczony posyła petenta, by ten zapolował na przedmioty mogące pomóc w odprawieniu pewnego rytuału, ten wchodzi do samochodu...

...a gra zaczyna urywać głowę! Shadow Warrior **jest szybki i w temacie dynamiki singla może śmiało konkurować z nowym Doomem**. W dodatku z każdego kąta atakuje kolorami i fantazyjnymi projektami potworów (czerpiącymi z chińskiej mitologii). Bestyje nacierają wartkimi strumieniami, nie pozwalając na przystanięcie w miejscu, i to eksplodują, to rozpadają się na mniejsze egzemplarze, to rosną o kilka metrów. Arsenał mamy tak okazały (70 broni! Niekiedy dostępnych w wariantach antycznym, współczesnym i nowoczesnym), że Pentagon wygląda przy Lo Wangu na czternastoletniego fana ASG z dziewiczym wąsikiem.

Walka stanowi dynamiczny taniec, w którym miotamy granaty, dashujemy, umykając przed rzucanymi w naszą stronę dwumetrowymi mieczami, ładujemy we wzbierające fale przeciwników pociski i rakiety, gwałcąc rolkę myszki. Każdy typ wyposażenia ma swój destrukcyjny ciężar, brzmi i wygląda doskonale. No i jest zwyczajnie ciekawy, stąd rynsztunek chce się sprawdzać w praktyce. Na dokładkę mamy do dyspozycji moce (leczenie, nabijanie wrogów na wyrastające spod ziemi stalagmity, odepchnięcie i zniknienie) oraz sporo broni białej (warto rozpłynąć się w cieniu, zakraść za plecy bossa i naładowawszy jakieś efekciarskie cięcie czy piruet, zadać mu z ukrycia nawet trzy razy więcej obrażeń). A wszystko to podlane tak radosną estetyką, że graficy mają prawo wypić bruderszafta z ekipą od Overwatcha. Jest też odrobina przaśnego

Gameplayowa petarda, która wybucha graczowi w twarz.



Gdy płomień się wypali, nie zapomnij o podtrzymywaniu ekscytacji (niekoniecznie strzałami w twarz).

Brak wspólnych zainteresowań może się okazać klasycznym deal breakerem.

Przedwczesny fajerwerk bywa powodem rozpadu wielu relacji. Warto zgłosić się do specjalisty!

humoru (z wrodzonej cnotliwości nie opowiem, jak układają się na niebie gwiazdy. Wydaje mi się jednak, że niektóre konstelacje podebrano z zeszytu krnąbrnego ucznia szkoły podstawowej).

Zacieniony Wój

Stanisław Barańczak wielkim poetą był. Wspominam o nim, bo purnonsensista zasłynął szesnastoma fantazyjnymi tłumaczeniami (wariacjami?) na temat frazy „Candy is dandy, but liquor is quicker". W jego przekładzie króciutka rymowanka zamieniła się w „Kakao też by zadziałało, ale jest szybszy program, sto gram" czy „Tort podany na tacy jest cacy, ale whisky wlana do wnętrza jest prędsza". I wiecie co? Choć Shadow Warrior 2 dezorientuje i tempem, i wielością środków na uśmiercenie wszystkiego, co się rusza, **przy bliższym spojrzeniu jak na dłoni widać, że – tak po prawdzie – nie robi z formułą shootera nic niezwykłego**. Po prostu adaptuje cudze pomysły. Ale zaprawia je autorskim szaleństwem, w efekcie tworząc – jak Barańczak – przekład, który momentami przerasta oryginał.

Jest tu trochę bieganiny po dachach w stylu Ninja Gaiden, jest siekanina, w której – jak w MGS: Revengeance – można poszatkować wroga kataną, a ten rozpadnie się na kawałki wzdłuż linii cięć. System zarządzania ekwipunkiem zachachmęcono natomiast z siódmego Final Fantasy. Jako i tam – każda z broni ma sloty na „ulepszenia" (podobnie da się rozwijać zbroję i skille). Możemy weń wetknąć modyfikacje ogniowe (i podpalić niemilców), kwasowe (co przemienia adwersarzy w żywe bomby), mrozowe (spowalniają nieprzyjaciół) lub elektryczne (na chwilę zatrzymują antagonistów). No i bawić się w odkrywanie kombinacji efektów, zwielokrotnianie ich mocy bądź wynajdywanie synergii.

Bezsłoneczny Witeź

Shadow Warrior 2 chłepcze z jeszcze jednego nurtu. **Poziomy są w nim generowane proceduralnie**, acz wiąże się to z pewnymi ograniczeniami. Każda z map składa się z kilku dużych „puzzli", jakie każdorazowo są przez grę losowane. W dodatku zmieniać się mogą nie tylko pokaźne segmenty, ale i ich mniejsze elementy (przykładowo most może być albo nie być, a mogą pojawić się też jego ruiny). W dodatku do dodatku – plansze są prezentowane w wariancie porannym, popołudniowym, wieczornym i nocnym, w różnych warunkach atmosferycznych. Efekt? Nawet przy trzecim podejściu czuje się świeżość i pewne zagubienie (to ostatnie częściowo dlatego, że minimapie zdarza się nawalać). Latającym Wieprzom winszuję, bo to bardzo cwane rozwiązanie! W zestawie z dużą zniszczalnością otoczenia (da się nawet z impetem przebijać przez ściany czy całe piętra) oraz mobilnością protagonisty (dla którego skakanie po dachach i półkach skalnych to wcale nie pierwszyzna... z drugiej strony – dla potworów również) daje to naprawdę sporą swobodę w pokonywaniu stawianych przez grę wyzwań.

Ubiwszy gigantycznych bossów (którzy zresztą lubują się w przerywaniu pojedynku, by osłonić się tarczą i rzucić naprzeciw nam mięso armatnie), zebrawszy po borderlandsowsku okazały loot, pokrywszy się w cieniu i wyprowadziwszy kilka frontalnych ataków, ani na moment nie pozbyłem się zadyszki. Pierwsze dwie godziny z Shadow Warriorem to intensywny maraton, po przebiegnięciu którego człowiek ma prawo czuć się, jakby dzień wcześniej zdobył ośmiotysięcznik. A może być jeszcze lepiej, bo też twórcy obiecują wsparcie dla co-opa dla czterech graczy i odgrażają się, że okazja, by sprawdzić rzecz przy kolejnej kawie, pojawi się wkrótce.

Ocieniony Kawaler

Pierwszy Shadow Warrior był udanym rebootem. Drugi robi w zasadzie to samo, ale dokłada od siebie **masę przeciekawych broni, większą ruchliwość, większe areny i jeszcze więcej obłędu!** Jeśli odpowiada ci estetyka filmów klasy B, którą ostatnio (średnio) udanie zagrało „Kung Fury", jeśli tęskno ci do FPS-a o intensywności Hardkorowego Henry'ego, a za najlepszych przedstawicieli gatunku uważasz tych wychowanych w starej szkole – obliguję cię, szanowny czytelniku, by podniecać się nową grą Flying Wild Hog. Jest czym. |CDA|

CIESZY

- **tempo, mobilność, liczba pukawek**
- **moce, system rozwoju**
- **autorski silnik daje radę**
- **radosna i bezpretensjonalna**

NIEPOKOI

- **minimapa niekiedy dezorientuje**
- **...**
- **...**
- **...mam wymyślać?**

Podobno jest tu historia

Jeśli kogoś by to interesowało: od wydarzeń z „jedynki" (będącej rebootem klasyka autorstwa ojców Duke'a Nukema) minęło pięć lat. Mimo dobrych intencji nasze dotychczasowe wysiłki dały niewesoły rezultat. Doprowadziły mianowicie do tego, że na świecie zagościły demony, które żyją z ludźmi ramię w ramię. Lo Wang został natomiast solistą współpracującym z lokalnymi klanami Yakuzy. Pewnego dnia ich liderzy posyłają go na wyjątkowo niebezpieczne zadanie...

(*) Podpis ten bierze udział w plebiscycie na najgłupszy podpis. Jeśli uważasz, że to on powinien zwyciężyć, wyślij na adres spikain@cdaction.pl maila o treści: #479.

- PRODUCENT: BLIZZARD
- DATA WYDANIA: 30 SIERPNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: MIEĆ SZCZĘŚCIE I BYĆ WYLOSOWANYM
- OPŁATY: 150 ZŁ ZA KLIENTA, 50 ZŁ ABONAMENT MIESIĘCZNY
- EU.BATTLE.NET/WOW/LEGION
- GATUNEK: MMORPG

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

Wątki fabularne są naprawdę kosmiczne.

WORLD OF WARCRAFT® LEGION™

Z furii i bólu powstał: **gem**

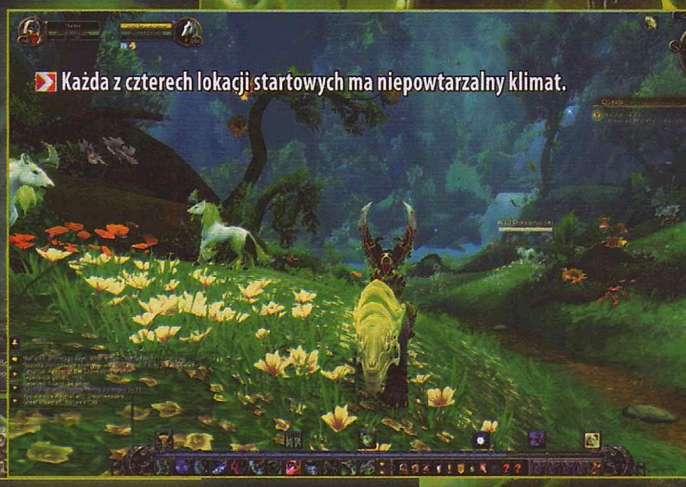
Blizzard znów nas oszukał. W październiku na BlizzConie ogłosił rychłe otwarcie bety kolejnego dodatku do WoW-a, ale kazał czekać na to pół roku. W końcu jednak główne elementy układanki są na miejscu i można sprawdzić, czy taki Legion straszny, jak go malują.

Wspominałem już o tym kiedyś, ale nie zawadzi ku jasności przekazu powtórzyć: moje boje z WoW-em trwały wprawdzie blisko dekadę, ale skończyły się w styczniu 2015, w miesiąc po premierze kompletnie nietrafionego moim zdaniem dodatku Warlords of Draenor. Aż dotąd też, mimo odważnej eskpozycji na BlizzConie, kolejne, szóste już pudełkowe rozszerzenie World of Warcraft było mi doskonale obojętne – zdawało mi się, że nie ma dla mnie powrotu w świat orków i ludzi. Kiedy jednak o dno skrzynki pocztowej puknął mail z Blizzarda, informujący o zakończeniu testów wersji alfa i zaproszeniem do nowej bety, piknęło i mnie. Ściągnąłem, odpaliłem i mimo tego, że nie dane mi było zobaczyć własnych postaci i trzeba było stworzyć inne, awansowane automatycznie na poziom 100 – wsiąkłem. W trwonieniu cennego czasu, który powinienem był poświęcić np. na sen, nie przeszkadzało mi nawet poczucie nietrwałości dokonań, że to przecież tylko beta i cały progres w niej zniknie jak sen jaki złoty. Pewnie, że to trochę przez nostalgię, ale głównie dlatego, że **Legion naprawdę daje radę**.

200 dolarów za rok zastoju

Legion, jak na konkretny pudełkowy dodatek do MMORPG przystało, daje bardzo dużo. Otwiera przed graczami inny świat, Broken Isles, i rozwija ich postacie o kolejnych dziesięć poziomów – do 110. Daje im nową moc – w PvE poprzez rozwijaną broń artefaktyczną, a w PvP cały system talentów – i oferuje atrakcje właśnie dla nich, a nie wirtualnych naśladowców. Zwiększa też wyraźnie charakter rozgrywki i wprowadza nową i niesamowicie dynamiczną klasę bohaterską – łowcę demonów. Innymi słowy widać, co robił Blizzard w czasie, gdy powinien był rozwijać przy użyciu patchów Warlords of Draenor. Jasne jest, że ostatni rok z okładem spędził, praktycznie wyłącznie tworząc kolejny dodatek, który zatrze fatalne wrażenie. Nie mnie tu rozstrzygać o etyczności takiej strategii – ja nie grałem, ergo: nie płaciłem, ergo: nie mam prawa narzekać – ale rzeczywiście są ludzie, którzy wpłacili na konto firmy po 200 dolarów z okładem po to tylko, by przez rok żyć w niezmieniającym się świecie Hellfire Citadel. Jak na MMORPG, czyli z założenia grę żywą, i zwłaszcza jak na WoW-a, który niegdyś stanowił wzorzec dla całego gatunku – słabo.

Pozostawmy jednak Warlords of Draenor tam, gdzie jego miejsce – na śmietniku historii – i zajmijmy się tym, co niesie los. Najważniejsze: Legion powrócił i na miejsce zbiórki wybrał sobie ruiny dumnego królestwa kaldorei z czasów Wojny Starożytnych – Broken Isles. Te składają się z sześciu krain, z których aż cztery, dzięki fazowaniu, stanowią de facto lokacje startowe nowego świata. Innymi słowy mówiąc, dopasowują


Każda z czterech lokacji startowych ma niepowtarzalny klimat.

się one do poziomu gracza, dzięki czemu mają mieć znaczenie w trakcie levelowania, a nawet – za sprawą nowych world questów – także po osiągnięciu limitu doświadczenia. Zdobywać doświadczenie można będzie też w instancjach, których jest tu aż 10 i one również wystarczają na długo dzięki ich wersji mitycznej i wzorowanemu na Diablo opcjonalnemu zwiększaniu poziomu ich trudności w zamian za – jakżeby inaczej – lepszy łup. Rzekomo da się w ten sposób sięgnąć po graty z poziomu rajdów, co ważniejsze jednak – trudność ma wynikać nie tyle z limitów czasowych (jak w wyzwaniach), ile ze zmian mechaniki, np. zmniejszeniu threata u tanka, przez co trzeba będzie, jak w zamierzchłych czasach, „czekać na trzy sundery".

Legendarne dla każdego

Ogromną zmianą jakościową jest także **rozwój postaci poprzez usprawnianie legendarnej broni artefaktycznej**. Każda klasa, a nawet każda specjalizacja posiada przy tym swój niepowtarzalny egzemplarz takowej (np. paladyn retribution – Ashbringera) i leveluje ją w trakcie gry, usprawniając zdolności już posiadane i dodając nowe. Ponadto charakter i wygląd broni zmieniane są przez znajdowane i zdobywane relikty. Inną formą samorealizacji ma być uczestniczenie w rozwoju tzw. Order Halls, zastępujące niesławne

Legion to po prostu stary, dobry WoW.

garnizony, które z MMORPG zrobiły Farmville'a. Tamte stanowiły przestrzeń osobistą, która sprawiała, że każdy gracz stawał się samowystarczalny ekonomicznie i nie miał powodu, by ruszać w świat i do ludzi. W Legionie ich miejsce zajmą „centra klasowe" – obszary dzielone z innymi graczami tej samej frakcji i klasy, pozwalające wybierać stosowne bonusy i oferujące dodatkowe zadania fabularne (np. odtworzenie Czterech Jeźdźców w przypadku death knighta). Ta zmiana to krok w dobrą stronę, ale wciąż nie rozumiem, czemu nadal boją się zmierzyć z Guild Halls – to przecież gildie stanowią podstawową komórkę społeczną w grze.

Legion poważnie zmienia także dynamikę samej rozgrywki. Przede wszystkim wyeliminowane zostały przestoje, które wynikły z nadmiernego rugowania zdolności. Wreszcie w trakcie gry można grać, a nie czekać. Przykładem mój ulubiony dotąd death knight blood, w którym znikł podział run na blood, frost i unholy i wszystkie runy stały się uniwersalne. W końcu też twórcy poszli po rozum do głowy (może wreszcie zagrali we własną grę?) i zastosowali prosty podział zdolności – ofensywne zużywają runy, generując przy tym moc runiczną, którą z kolei napędzane są zdolności defensywne. W końcu więc nie ma mowy o sytuacji, gdy jako tank siedzę na połowie run, by mieć w razie potrzeby czym się bronić. Dzięki temu także znikły przestoje, kiedy w trakcie walki traci się cooldowny – bo nigdy nie wiadomo – i gra stała się na powrót grą wyborów, a nie okazjonalnego wciśnięcia jedynego aktywnego przycisku. Inna rzecz, że levelowanie jako blood jest nużące i uciążliwe – na szczęście zmiany pomiędzy specjalizacjami są już darmowe.

Łowcy zblazowanych graczy

Zdaje się też, że nie będę mieć specjalnie okazji, by levelować death knighta w tanku. Wstyd mi nieco, ale zdaje się, że w dniu premiery Legionu moim nowym mainem będzie łowca demonów – ta nowa, bohaterska i rzeczywiście nadzwyczajna klasa postaci. Demon hunterami mogą być wyłącznie elfy obu frakcji, odgrywać mogą rolę tanków i napieraczy (mają tylko dwie specjalizacje) i... są niesamowicie przyjemni w grze. To chyba głównie za sprawą mobilności, która prócz kapitalnych „szarży" i „odskoku" daje choćby podwójny skok plus szybowanie na nietoperzych skrzydłach. Niesamowita jest także ich postać: to elfi odszczepieńcy, korzystający z mocy piekielnych w walce z demonami, zdolni przybierać w walce ich formę. Ich bronią z wyboru są dwuręczne glewie, podobne do tych, jakimi posługiwał się Illidan w Czarnej Świątyni. **Same animacje walki nimi to zaś nowy wzorzec jakościowy zarówno dla Blizzarda, jak i jego naśladowców.**

Legion miesza także w niemal wszystkich pozostałych aspektach gry: od profesji (dzienne cooldowny zostały złagodzone), przez statystyki (znikł wprowadzony w WoD multistrike i co ważniejsze, nie został zastąpiony czymś jeszcze głupszym), po PvP, które po latach zaniedbań zyskało kompletny system rozwoju i prestiżu. Nie wszystko złoto jednak, co się świeci, i już na pierwszy rzut oka widać, że stat squish z poprzedniego dodatku dał niewiele i znów wchodzimy w miliony. Ze skrajności w skrajność Blizzard popadł także z przedmiotami legendarnymi i w Legionie miejsce rozczarowującego niewidocznego pierścienia zajmuje cała lista elementów ubioru – od czapek po buty. Leży wreszcie ekonomia, bo najwytrwalsi, którzy odbębniali sumiennie dzienne misje garnizonów, siedzą obecnie na górach złota i najpewniej nigdy w życiu nie będą zmuszeni wydać na grę ani centa. Inni zaś, jak ja, dysponują zapasami może kilkudziesięciu tysięcy, co w warunkach nowej ekonomii nie wystarcza nawet na pół tokena na 30 dni gry. Ciekawe, czy twórcy mają jakiś pomysł na gold sinka inny niż „unikatowy" wierzchowiec za 100 milionów sztuk złota.

Trzy miesiące prawdziwego życia

Niemniej Blizzard znów nas oszukał. Po katastrofalnym pod każdym względem Warlords of Draenor niespodziewanie robi dodatek, który ma szansę utrzymać graczy dłużej niż przez miesiąc. Jest prawie tak, jakby potrafił jeszcze tworzyć MMORPG (LOL). Legion wkroczy w nasze życie 30 sierpnia, ja zaś zaczynam kombinować, jak by tu przedłużyć dobę do 30 godzin, by zmieścić obydwa moje ulubione World of. |CDA|

CIESZY

- **świetny klimat**
- **przemyślane zmiany**
- **łowcy demonów**

NIEPOKOI

- **kulejąca ekonomia**
- **eskalacja statystyk**

Legion, czyli Burning Crusade 2

To nie będzie nasze pierwsze rodeo z Legionem. Chaosowi, jakim jest, poświęcony było dekadę temu The Burning Crusade i dla wielu graczy Legion to tak naprawdę sequel pierwszego dodatku do WoW-a.

- PRODUCENT: **TEXEL RAPTOR**
- DATA WYDANIA: **NIEZNANA**
- JAK ZAGRAĆ: **WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.THEMEPARKITECT.COM
- GATUNEK: **EKONOMICZNA**

JUŻ GRALIŚMY!

PARKITECT

Polskie barwy, gdzie okiem sięgnąć.

Stoi w kolejce do kolejki: **9kier**

Wyobrażam sobie, że twórcy zjedli w przeszłości zęby na RollerCoaster Tycoonach Chrisa Sawyera, a potem przyjrzeli się RCT World i z niesmakiem stwierdzili „zróbmy to po swojemu".

Widać to w mechanice budowania lunaparku, widać to w interfejsie, widać to w wyglądzie trójwymiarowych budowli. Taki Swinging Ship nie tylko prezentuje się w Parkitekcie tak samo jak ten z pierwszego RCT, ale nawet tak samo się nazywa. Podobnie jest z Twisterem i Log Flume, choć tę wodną atrakcję należy już zbudować z kawałków, bo „dużych" gotowców czekających jedynie na to, by je postawić, jest,

Gra dla fanów starych RollerCoasterów.

przynajmniej na razie, niewiele. Ślizgawka tym się różni od tej z RCT, że jest na niej inny wzorek, nie należy także zapomnieć o takich samych kwadratowych rabatkach z kwiatami – karuzele, jak to karuzele, wszędzie wyglądają tak samo. Słowem: gdybym miała prawa do marki RollerCoaster Tycoon, krew by mnie jasna zalała, zwłaszcza że **w najważniejszych kwestiach – płynności, wygody użytkowania czy personalizacji – malutki indyczek zjada nadchodzącego RCT na śniadanie.**

Zaimplementowana w grze mapa to na wpół gotowy lunapark.

Tak więc estetyka może być pomocna w życiu

Texel Raptor doskonale rozumie, że weterani starych (najlepszych!) tycoonów nie potrzebują ani krętych ścieżek, a już na pewno nie tak pokracznych jak w World, ani oglądania ekranu z jakiejś wariackiej strony, ani kozackiej grafiki. W ich grze drogi buduje się po krateczce, przez co mogą się łączyć tylko pod kątem prostym, i o taki sam obraca się standardowa kamera (na lunapark można spojrzeć również z góry). Parkitect **nie jest ani szczególnie wyrazisty, ani piękny** – brakuje mu, zwłaszcza atrakcjom takim jak nijaki nawiedzony dom, spójnego stylu graficznego, przydałoby się też więcej detali, bo na pierwszy rzut oka widać, że to dopiero prototyp. Podobnie jest z oprawą audio.

Najważniejszy chyba element lunaparkowego tycoona, czyli budowanie kolejek, bywa dość hardkorowy i przyznam, że jednocześnie sfrustrowało mnie to i urzekło. Zdarzało mi się przerabiać roller coastera kilkakrotnie (nad jednym pracowałam chyba z 40 minut), bo choć do standardowych zakrętów dochodzi tutaj kilka screamride'owych i planetcoasterowych zawijasów, za cholerę nie byłam w stanie połączyć ich w taki sposób, by dopasować tor do stacji na wysokości 3,0. Oczywiście byłoby łatwiej, gdybym nie szalała wcześniej z beczkami i pętlami, ale mimo że usuwałam, zmieniałam i zastępowałam, wciąż wychodziło mi 3,25 czy 2,75 (widziałam też liczby z dokładnością do 1/8), a kiedy w końcu udało mi się osiągnąć zamierzoną trójeczkę, okazało się, że tory nie pasują do siebie, bo jeden z nich jest obrócony do góry kołami. **Elementy można rotować z dokładnością do jednego stopnia, a do tego dochodzi całkiem niezła fizyka**, przez którą musisz naprawdę rozpędzić wagoniki, by dały radę pokonać spiralę – na szczęście zaimplementowano superprzydatny podgląd.

Nie należy zaniedbywać nauki o pięknie

Zachwyca personalizacja. Standardowo da się zmienić kolory atrakcji, ustawiać rośliny i ozdoby. Ważniejsze jest to, że możesz zmieniać kolor dwukolorowych ścieżek „kolejkowych" (i to każdej osobno, przez co da się zrobić z lunaparku barwną mozaikę) oraz – wow! – stawiać elementy scenerii na terenach atrakcji. Nie zbudujesz piramidy na czubku ślizgawki czy w nawiedzonym domu, ale już na „roboczym" asfalcie między nimi a ogrodzeniem tak. Szkoda tylko, że to typowo wizualne zagranie, przez co pawilon postawiony pod dachem karuzeli będzie stał jak słup, nawet gdy ta będzie się kręcić.

Sklepików i innych budynków obsługi nie wprowadzono jeszcze zbyt wiele, ale i tak miło się patrzy na gości, którzy spacerują – bełkoczący jak w Simsach i, mam wrażenie, nieustannie zmęczeni niezależnie od liczby ławek – z zakupionymi sombrero i pirackimi czapkami na głowach, z parasolami i balonami. (Zatrudniasz też ludzi do uzupełniania zapasów w sklepach). Niestety **na razie dostępny jest tylko tryb sandbox**, a to nie moja bajka, więc po paru godzinach nie bardzo miałam ochotę na dalszą zabawę. Wrócę do Parkitecta przed premierą, gdy pojawi się w nim kampania. **|CDA|**

CIESZY

- **przyjemny, rozbudowany system tworzenia kolejek**
- **sporo opcji personalizacji**
- **budowanie ozdób na atrakcjach**
- **wygodne, „mądre" sterowanie**

NIEPOKOI

- **aż za mocno inspirowana RCT**
- **ani to wyraziste, ani piękne**
- **przy naprawdę bogatych parkach zaczyna tracić płynność**

- PRODUCENT: TURN 10 / MICROSOFT STUDIOS
- DATA WYDANIA: WAKACJE 2016
- JAK ZAGRAĆ: ZAINSTALOWAĆ WINDOWSA 10
- MULTI: BRAK
- WWW.FORZAMOTORSPORT.NET

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: WYŚCIGI

FORZA MOTORSPORT 6 APEX

Jeździ: **AI**

To przede wszystkim dla tej serii kupiłem Xboksa 360 i niemal kupiłem One. Nad tym ostatnim ciągle się zastanawiam, bo jedna gra, nawet tak genialna, to jednak za mało, by wydać półtora tysiąca złotych. Poza tym Microsoft właśnie wypuścił jej pecetową wersję. Okrojoną i w wersji beta, za to za darmo, i – co najważniejsze – daje radę.

Prawdziwe kokpity to jedna z największych zalet gry.

Samochodów jest niewiele, ale perełek znajdzie się sporo.

Samochodówek jest na pececie sporo, w tym także bardzo dobrych, ale po tym, jak po raz pierwszy zagrałem w Forzę, żadnej nie byłem już w stanie równie mocno pokochać. Takiego połączenia idealnej płynności, wyglądu, ogromnej liczby torów, samochodów i wyzwań, a także – przede wszystkim – świetnego modelu jazdy nie oferuje żaden inny tytuł. No, może z wyjątkiem Gran Turismo – ale to również tytuł konsolowy, w dodatku nadal nie doczekał się wersji na PS4. Nie powinno więc dziwić, że gdy tylko Microsoft udostępnił betę Apeksa, rzuciłem się do Sklepu i zacząłem go ściągać.

Techniczna niedoskonałość

Z tym problemów nie miałem, bo przy okazji wcześniejszych zakupów zdążyłem już ustawić katalog docelowy, nie groził mi więc brak miejsca na systemowym SSD. Nie mam też monitora o częstotliwości odświeżania większej niż 60 Hz, więc i to ograniczenie nie było problemem. A i komputer mam na tyle mocny, że nawet bez wyłączenia V-Synca dawał radę. Zresztą akurat **opcji dostosowania grafiki jest w Apeksie sporo**, może się też za to zabrać silnik gry, i to dynamicznie, wyłączając w razie potrzeby efekty, by tylko zachować płynność. Mam jednak ultrapanoramę, której obecnie gra nie obsługuje (podobnie jak G-Synca i FreeSynca), więc musiałem przywyknąć do czarnych pasów po bokach obrazu. Na szczęście zajęło mi tylko chwilę, bo Apex wygląda tak dobrze, że i tak miałem na czym oko zawiesić. A gdy ruszyłem do walki o podium, na rozglądanie się nawet nie było czasu.

Fizyczny ideał

Jak przystało na tytuł wywodzący się z konsoli, sterowanie przy pomocy pada jest w Apeksie rozwiązane równie dobrze co na Xboksie. A jeśli masz pada z XBO (na innym gra też działa), to już w ogóle super, bo wykorzystywane będą nie tylko zwykłe silniczki wibracyjne, ale także te dodatkowe, umieszczone w triggerach, które informują o granicy przyczepności kół, ułatwiając wyciśnięcie z samochodów ostatnich soków. Jednak nie samym padem pecetowiec żyje, dlatego wielkie brawa należą się twórcom za możliwość sterowania przy pomocy klawiatury. Bardzo sensownego! Oczywiście trzeba w takim wypadku włączyć przynajmniej część systemów wspomagających, a do tego zrezygnować z najbardziej wymagającego modelu jazdy, ale trudno to uznać za wadę. Jeśli już się czegoś czepiać, to faktu, że na razie pecetowa Forza nie działa z kierownicami, mimo że przy najbardziej zaawansowanym modelu jazdy wprost napisano, iż nie jest przeznaczony dla pada (żeby nie było, sprawdziłem – i faktycznie przyjemności mi już taka jazda nie sprawiała).

Chcę więcej!

Apex to na razie 63 samochody i 12 imprez (zapowiadanych przez różne popularne motoryzacyjne osobistości, z tymi znanymi z poprzednich Top Gearów włącznie) rozgrywanych w 6 lokalizacjach. Są zmienne warunki pogodowe i jazda w nocy, a tras w sumie mamy 20. Źle nie jest, ale w porównaniu do konsolowej Forzy 6 z jej 28 trasami i prawie 600 samochodami (do około 450 do wyboru na starcie doszły jeszcze DLC) to niewiele. Nie każdemu musi także odpowiadać fakt, że Apex **dostępny jest jedynie dla posiadaczy Windowsa 10**, a pozyskać można go jedynie z poziomu oficjalnego sklepu Microsoftu. Nie mówiąc już o zdarzających się problemach ze stabilnością, zarówno fps-ów (wielu osobom Apex na kilka sekund całkiem zamiera, mnie tylko zwalniał do 30 fps-ów), jak i samej gry, która co parę wyścigów po prostu wychodziła z siebie. Ale to w końcu beta.

Dlatego jeśli lubisz wyścigi na torach, Forza to obecnie – podobnie jak wcześniejsze wersje na konsoli – **najprzyjemniejszy tego typu tytuł na pececie**. I choć wolałbym, by udostępniono pełną Forzę, to sposób, w jaki już teraz działa Apex, świetnie wróży na przyszłość! |CDA|

CIESZY

- wygląd wszystkiego
- rozsądne wymagania sprzętowe
- duże możliwości grzebania
- świetny model jazdy
- i możliwość jego dostosowania
- nienachalne mikrotransakcje
- Drivatary

NIEPOKOI

- to tylko mały podzbiór Forzy 6
- brak obsługi kierownic i 21:9
- problemy ze stabilnością
- brak multi (nie licząc Drivatarów)
- tylko na DirectX 12

F2P w FM6A

Microsoft miał na koncie bardzo dużą wpadkę z mikrotransakcjami w Forzy Motorsport 5, ale wyciągnął z tego wnioski i nadal się ich trzyma. W Apeksie za kasę (4,5 zł) można kupić dowolny z zablokowanych samochodów, ale dostęp do nich odblokowują też złote medale, które ma się za darmo – wystarczy tylko dobrze jeździć.

- PRODUCENT: IMGN.PRO & FOOLS THEORY
- DATA WYDANIA: NIEODGADNIONA PRZYSZŁOŚĆ
- JAK ZAGRAĆ: WYGLĄDAĆ PRZYSZŁOŚCI
- MULTI: BRAK
- WWW.SEVEN-GAME.COM

- GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

SEVEN
THE DAYS LONG GONE

„To Siedmiogród jest polski?!", dziwował się: **Papkin**

Siedem grzechów głównych, siedem dróg do zwycięstwa, siedem świętych ścieżek do piekła. Twoja podróż się zaczyna.

A w Krakowie...

W Peh jest słonecznie.

Chciwość

Developer zaznacza w prasówkach, że mamy do czynienia z „nowym rolplejem twórców Dzikiego Gonu". Napędza to kliki newsom (o czym jako newsman zaświadczam) i generuje sporo zainteresowania, na dokładkę mieszka w tym zdaniu część prawdy. Tzn. półprawda. Za grę odpowiada ok. 20 osób, których trzon stanowią ludzie odpowiedzialni za Kholata. Z Temerii udało się przywlec Stephena Rhodesa, scenarzystę, który dłubał przy trzecim Wiedźminie (ale też przy drugim Homefroncie, co dobrą rekomendacją nie jest) oraz Marcina Przybyłowicza (reżyser dźwięku i kompozytor, którego partytury słyszeliśmy zarówno podczas geraltowego obijania się o meble, jak i w Zaginięciu Ethana Cartera).

„Moonchild" zacytowałem we wstępie nie tylko dlatego, że chciałem połechtać zawiadującego działem zapowiedzi Corma-Ca (będącego czołowym maidenofilem redakcji). Ba – nawet nie przez wzgląd na tytuł! Baba – nie przez ponury klimat! Po prostu Seven, polska rolplejo-skradanka od twórców Dzikiego Gonu (patrz: ramka) to rasowy grzesznik, który chce skusić graczy na siedem sposobów.

Pycha

Witajcie na wyspie Peh, peryferium Imperium Vetral rządzonego przez cesarza Druguna. A mówiąc po ludzku: **to przyprawiony postapo Dziki Zachód z czasów gorączki złota**. Tyle że zamiast fedrować rzeki Klondike w poszukiwaniu samorodków trafiający tu męty i szabrownicy polują na antyczne technologie. Świat powoli podnosi się po kataklizmie, jaki na setki lat zagnał ludzkość do podziemi. Z dawnej cywilizacji ostały się niemal wyłącznie wynalazki, których zastosowanie – jak w nowym Tormencie – wymyka się rozumieniu prostaczków. Co wykorzystał zresztą rzeczony Drugun, badacz artefaktów, który uzbroił się w technologie wyprzedzające swoją epokę, powołał nowy organizm państwowy i obwołał się jego imperatorem.

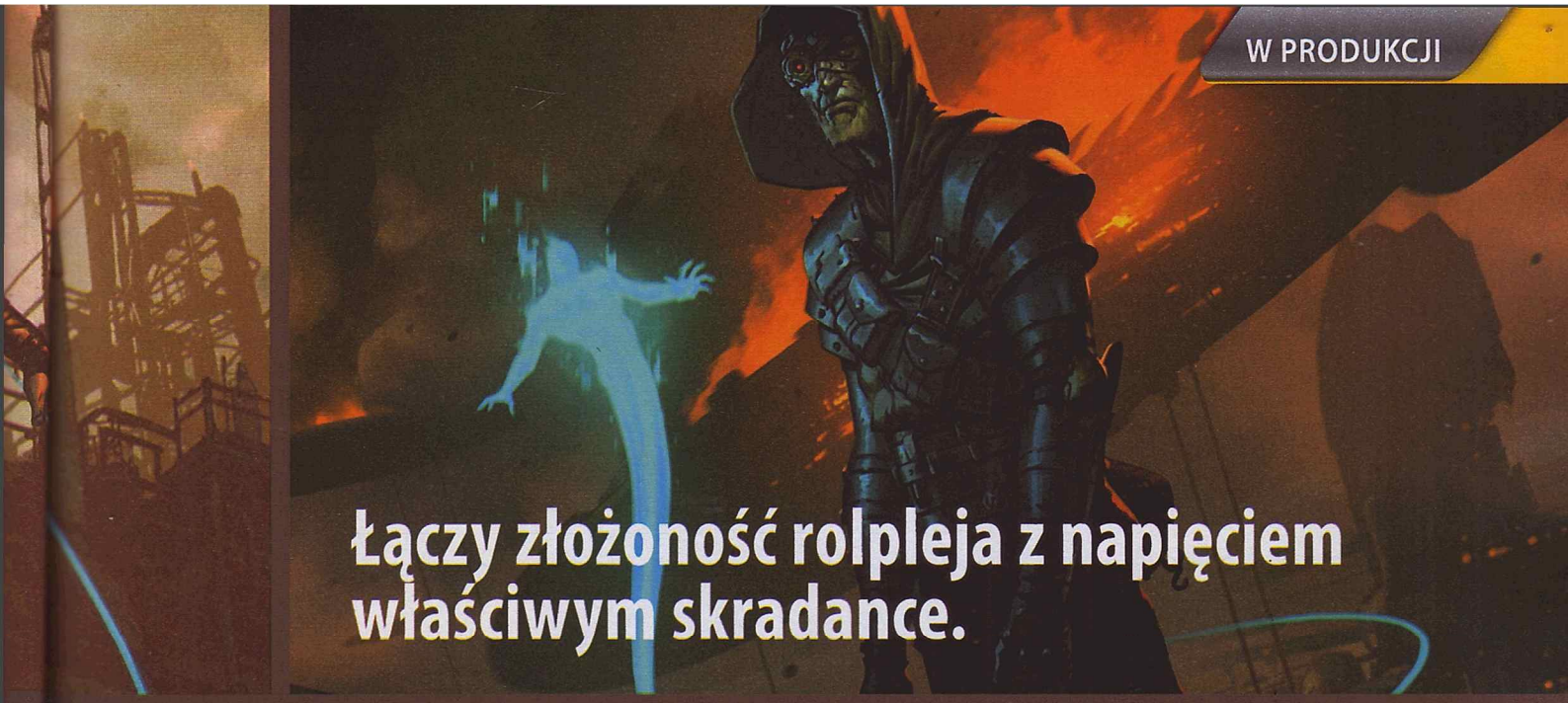
Lenistwo

Wszą na tymże organizmie jest nasze grywalne ja, niejaki <Wpisz Imię>, opętany przez rozgadanego demona złodziejaszek. Nawiasem mówiąc – zręczny i skory do przemierzania świata na asasyńską modłę. Przytrzymawszy bumper odpowiedzialny za bieg, wiele z przeszkód pokonuje samodzielnie, ale gracza w tym głowa, by właściwie zaplanować skok i nie dać się wypatrzeć strażnikom. Dzięki **pomysłowej konstrukcji plansz** (o której zaraz), skakanie po rurach, rusztowaniach i platformach wymaga koncentracji i zwyczajnie się sprawdza... Acz nie do końca, bo kiedy chcemy powykonywać fikoły wewnątrz budynków, ich ściany i sufity to znikają, to się pojawiają, co szalenie dezorientuje. W dodatku <Wpisz Imię> czasem (jeszcze?) nie chwyta tych krawędzi, jakie uchwycić powinien, lub zamiast uczciwie się podciągnąć teleportuje się o kilka metrów wzwyż.

Nieumiarkowanie w jedzeniu i piciu

Peh wydaje się światem tyleż otwartym, co niewielkim. Jak jednak mawiał znany lubieżnik, śp. dziadek Papkin: „nieważny jest rozmiar, liczy się głębia". IMGN.Pro sprezentowało nam rzeczywistość wertykalną. Podobnie jak w niedawnym The Deadly Tower of Monsters wspinamy się po wielokondygnacyjnych konstrukcjach, hasamy po gzymsach i odkrywamy rozmaite sekrety, jakie kryją się przed nieuzbrojonym okiem.

Ujmuje liczba dróg, jakimi możemy się dostać we wskazane miejsce. I ujmuje wielość fabularnych decyzji, jakie możemy podjąć. Przykładowo: by swobodnie poruszać się po poszczególnych dzielnicach, należy zażyć pigułki, jakie czynią nas niewykrywalnym dla skanerów technomagów (tutejsza policja). Poszukiwanie takiej „przepustki" to jedno z pierwszych wyzwań, przed jakimi stajemy... ale czy faktycznie należy za nią gonić? Nic nie stoi na przeszkodzie, by przekraść się między strażnikami, wykonać wałęsowski skok przez mur bądź poszukać sekretnego przejścia. Da się też nabyć medykament u kupca (albo kiepski falsyfikat u kupca za dychę, który liczy sobie za tę przyjemność dychę właśnie). Ewentualnie zrealizować questa dla jednej z frakcji lub zarżnąć jej przedstawicieli. Inna sprawa, że świat nie chce się z nami pieścić, a nieumiarkowanie nie zawsze w nim popłaca. Otrzymawszy od jednego z kupców zlecenie na zebranie poukrywanej po skrzyniach waluty (będącej zarazem ważnym komponentem craftingu), mogłem oddalić się z łupem w kieszeni oraz oddać mu tylko część znaleziska. Gdybym



Łączy złożoność rolpleja z napięciem właściwym skradance.

...na Brackiej pada deszcz...

...a konieczność istnienia trudna jest do zniesienia.

tak jednak uczynił – poszkodowany wysłałby za Garrettem in spe łowców nagród. I posyłałby ich tak długo, jak długo dług nie zostanie spłacony (z godziwymi odsetkami!).

Zazdrość

Seven, jak przystało na rasowego złodzieja, kilka rozwiązań kradnie. Chociażby batmańsko-wiedźmińsko-asasyński tryb detektywa, podświetlający nam interaktywne obiekty (oraz zasięg wzroku i słuchu strażników). Ale wyprowadza też kilka autorskich uderzeń. Na wczesnym etapie rozgrywki otrzymujemy dostęp do **zdolności przewijania czasu, co pozwala szybciutko poznać trasy, jakimi poruszają się stróże**. Nieco później pojawia się możność kontroli pogody i pory dnia. To ważne, bo nocą postacie widzą gorzej, a gdy o szyby deszcz dzwoni, deszcz dzwoni jesienny – miewają problemy z usłyszeniem naszych kroków. Ta akurat umiejętność bywa mieczem obosiecznym, bo też podczas pluchy enpece chronią się w budynkach, co może znacznie utrudnić włam na jakąś bogatą hacjendę.

Gniew

No dobrze, a co jeśli ktoś nas przyuważy? Wówczas wyciągamy broń białą, lockujemy i krzesamy kombo, upstrzone okazjonalnymi odskokami. Już na tym etapie produkcji walka potrafi dać trochę zabawy i cieszy, że Seven od gracza wymaga i nie jest efekciarskim samograjem. Dwóch-trzech wrogów to liczba, z jaką poradzić sobie trudno. No, chyba że uda nam się ubić jednego z technomagów dysponującego zbroją, której nie rejestrują oka kamer, oraz energetyczną strzelbą. Na etapie pre-alfy przeciwnicy nie potrafili ani prowadzić skoordynowanych ataków, ani podjąć równorzędnej rywalizacji ze strzelającym <Wpisz Imię>.

Nieczystość

Jak jednak mawiał znany świntuch, śp. dziadek Papkin: „kiedy komar przysiądzie ci na kroczu, przyznasz, że przemoc nie jest rozwiązaniem na wszystko". Seven ma dać nam sporo okazji do nieczystych zagrywek – farkrajowego napuszczania na posterunki potworów, korzystania z magii no i, rzeczjasnościowo, ubijania nieuważnych gagatków zza pleców. Tyle że żadnego z ww. mechanizmów jeszcze nie zaimplementowano, stąd musicie – jako i ja – wierzyć chłopakom i dziewczynom na słowo harcerza.

Fatalnie jest być prorokiem we własnym kraju (pisze wam to osoba, która wierzyła, że przy Raven's Cry będą płakać kruki, nie gracze), ale wyjeżdżałem z Bielska-Białej uczciwie podjarany. **Seven może nie wymyśla koła na nowo, a po prostu łączy złożoność rolpleja z emocjami właściwymi dla skradanki.** Ale jest dynamiczne, legitymuje się obiecującym, faktycznie autorskim światem, a parkurowe fikoły wykonuje ze świeżej perspektywy (z lotu ptaka). Duetowi IMGN.Pro i Fool's Theory deklaruję: jeśli wasze ambitne plany się nie powiodą, zamierzam zastosować sankcję przywleczoną wprost z gry karzącej w ten sposób przyłapanie <Wpisz Imię> na gorącym uczynku. Słowem: publicznie wybatożyć na płycie rynku. Nic jednak nie zapowiada, by The Days Long Gone okazało się Kresem złodzieja. |CDA|

CIESZY

- udanie adaptuje elementy Thiefa i Asasyna
- ciekawy, kompleksowy świat
- system walki wymaga od gracza koncentracji i zręczności
- ładna oprawa na czwartym Unreal Enginie

NIEPOKOI

- parkur wciąż wymaga masy szlifów
- wielu kluczowych mechanizmów wciąż nie zaimplementowano
- twist z demonem w głowie da się łatwo położyć

- PRODUCENT: YAGER
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: ZAPISAĆ SIĘ DO BETY
- OPŁATY: BĘDĄ MIKROPŁATNOŚCI
- WWW.PLAYDREADNOUGHT.COM
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

To już okręty w WoWS ścierają się na większych dystansach...

DREADNOUGHT

Wczuwa się w rolę Honor Harrington: **enki**

Przewróć na bok wszystkie ławki w szkolnej klasie, wciśnij w nią dziesięć hipopotamów i każ im się nawzajem opluwać zza osłon mokrymi papierowymi kulkami. Dreadnought jak w pysk strzelił!

Krążowniki artyleryjskie wyglądają jak latające działa, ale i tak strzelają z wieżyczki.

Na polu bitwy od wieków wszystko po staremu. Niby mamy daleką przyszłość, niby podbijamy przestrzeń kosmiczną potężnymi okrętami, niby technika militarna posunęła się naprzód, a w uniwersum Dreadnoughta starcia pomiędzy jednostkami odbywają się niemalże burta w burtę. To gra ściśle ukierunkowana na potyczki 5 na 5 pomiędzy pancernymi, ociężałymi, lewitującymi puszkami. **Stawiająca przede wszystkim na zdolności taktyczne, a nie celność i refleks graczy.**

Uderz i odczołgaj się

Paralele pomiędzy tytułem Yagera a takim, na przykład, World of Warships równie łatwo wysunąć, co odrzucić jako bezzasadne. W Dreadnoughcie jedyne, czym musimy się przejmować podczas starcia, to nasz pasek życia, który zresztą automatycznie odnawia się po chwili spokoju. Nie da rady niszczyć podsystemów czy baterii dział ani okulawić wroga poprzez uszkodzenie jego napędu. Trudno też w zasadzie mówić o jakiejkolwiek balistyce i fizyce strzałów – celowanie i strzelanie to najprostsza czynność, jaką można tu wykonać. Szkoda, bo wymienianie się czasem naprawdę potężnymi razami zostaje sprowadzone do niespektakularnej codzienności. Z drugiej strony zostawia to spore pole dla kreatywnych manewrów wykonywanych przy pomocy zarządzania systemem energii oraz aktywnych umiejętności.

System klas okrętów jest tu o tyle interesujący, że w obrębie każdej z pięciu dostępne są po trzy jednostki znacznie różniące się masą, wytrzymałością i mobilnością, a także – w mniejszym stopniu – rodzajem uzbrojenia. W związku z powyższym na początku kapitańskiej drogi w becie mogłem kupić sobie i lekkiego dreadnoughta, i ciężkiego destroyera, przy czym oba miały tyle samo punktów życia i były równie trudne do ubicia. Do kompletu nabyłem jeszcze „snajperskiego" artillery cruisera, wspierającego tactical cruisera oraz zwiadowczo-asasyńską corvette. Ta ostatnia zresztą, choć wyjątkowo wrażliwa na ostrzał, dała mi chyba najwięcej radości z rozgrywki. **Po opanowaniu błyskawicznego przekierowywania zapasów energii pomiędzy napędem, uzbrojeniem i tarczami byłem naprawdę trudny do trafienia**, a kombo niewidzialność-dopalacz-ciężka torpeda-dopalacz-niewidzialność kilkakrotnie pozwoliło mi zaliczyć tak niełatwego tu do zdobycia fraga.

A kuku!

Trudność zdobywania tych ostatnich wynika w dużej mierze z obecności na polu walki krążowników taktycznych – najnudniejszych do ogrywania, ale niezbędnych do utrzymania formacji przy życiu dzięki ich naprawczym promieniom i bojom. Gracze naturalnie lubią się trzymać w ich bezpośredniej bliskości wedle słynnej militarnej doktryny „kupy nikt nie ruszy". Co raz na jakiś czas skutkuje tym, że w trakcie 20 minut team deathmatchu żadna drużyna nie jest w stanie zdobyć wymaganych 20 zabójstw, a rozgrywka wygląda tak, że okręty na zmianę wychylają się zza ścian kanionów, by oddać i przyjąć parę razów, i cofają się do „okopu". Takiego kłębu stali i tytanu nie ma nawet jak porządnie oflankować – co jakiś czas da się co najwyżej posłać w jego stronę powoli lecącą atomówkę w nadziei, że może coś zdziała. Jeszcze więcej podchodów ma miejsce w drugim trybie – team elimination – gdzie w rundzie nie ma respawnów (jeśli nie liczyć osadzenia „umarłych" graczy w mikrych myśliwcach, które robią wokół kolosów tyle zamieszania co mucha plujka).

Àpropos kanionów, w becie grałem na trzech mapach – dwóch naziemnych i trzeciej kosmicznej, umieszczonej w okolicy pierścieni Saturna. W ostatnim przypadku za „naturalne" osłony posłużyły wrak stacji orbitalnej oraz liczne asteroidy. Na miejscówki patrzy się bardzo miło. Wraz ze szczegółowymi modelami personalizowanych przez graczy okrętów oprawa graficzna tytułu prezentuje się zdecydowanie ponadprzeciętnie. **Głównym daniem jest jednak rozgrywka – raz satysfakcjonująca, raz nużąca.** Ufam, że wysiłek developerski pchnie ją ostatecznie w tę pierwszą stronę. |CDA|

CIESZY

- ⊞ widowiskowe starcia wielkich okrętów kosmicznych
- ⊞ duża różnorodność jednostek
- ⊞ ładna oprawa

NIEPOKOI

- ⊟ brak możliwości uszkadzania podsystemów
- ⊟ często występująca wojna pozycyjna

To samo inaczej

Dreadnought bezpośrednio konkuruje z innym, pozostającym w fazie beta od dłuższego czasu, tytułem – Fractured Space (10 euro na Steamie). W nim ciężar rozgrywki przesunięty jest bardziej w kierunku strategii i kontroli rozleglejszej mapy, a nie czystego wzajemnego wyrzynania się. Ale za to nie jest tak ładnie.

PROGRAM 500+

Nie rozdajemy pieniędzy. My rozdajemy głośniki Bluetooth!

Kup wybrany produkt RAVCORE

Zgarnij jeden z 500 głośników BT!

Promocja obowiązuje w dniach: 23.05-23.06.2016 r. W promocji nie biorą udziału podkładki pod mysz.

Szczegóły na: **www.500.ravcore.com**

- PRODUCENT: EVIL TWIN ARTWORK
- DATA WYDANIA: BRAK
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 125 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.MANOWARCORSAIR.COM
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

MAN O'WAR CORSAIR

Za zniechęcenie morskiego potwora do życia przysługuje nagroda.

Dyskretnie przesłaniał ziewniątka hakiem: **CormaC**

Zmęczony wytężaniem wzroku wbitego w horyzont w poszukiwaniu bandery ze znakiem Black Flag II, zlazłem z bocianiego gniazda i postanowiłem zapuścić się na rozległe wody Starego Świata, by zapolować na morskie monstra i zatopić kilka orczych łajb.

Walka jest póki co uboga i ze względu na naprawę nie powala widowiskowością.

Piracki sandbox w świecie Warhammera.

Chwilę po wylądowaniu na Morzu Szponów uświadomiłem sobie, że **Corsair to bardziej warhammerowe Sid Meier's Pirates! niż Black Flag**. Inspirowana wydanym przed niemal ćwierćwieczem bitewniakiem Man O'War (patrz: ramka) produkcja studia Evil Twin Artworks oddelegowała mnie na niemałą mapę staroświatowych akwenów i **zaproponowała, żebym pobawił się sam, bez udziału jakiegokolwiek przewodniego wątku fabularnego**. Nie lubię tak. Lubię jednak żeglować i odpalać działa na cześć tych, którzy znajdą się w ich zasięgu, więc odbiłem od nabrzeża, by sprawdzić, jak wyglądają obiecywane przez twórców przygody.

Ja tu w morzu, orki jakieś...

Tak się szczęśliwie złożyło, że już po chwili natknąłem się na mikroflotę Orków. **Walka, jak zresztą całe sterowanie okrętem, jest banalnie prosta** – wybierasz burtę, z której chcesz huknąć, rolką gryzonia ustalasz odległość, na jaką mają polecieć kule, lewym przyciskiem strzelasz. Cała zabawa polega oczywiście na tym, żeby ustawiać się odpowiednio względem nieprzyjaciela – tak, by dało się go podziurawić, nie narażając się jednocześnie na pociski zwrotne lub staranowanie. Jest to obecnie o tyle utrudnione, że korab gracza – a przynajmniej łupina, w której rozpoczynają się te morskie opowieści – wyposażony jest wyłącznie w działa burtowe. Pościgowych i rufowych brak, nie zauważyłem też opcji zaradzenia temu w dokach, gdzie dokonuje się ulepszeń łajby. Żeby było śmieszniej, wrogie okręty posiadły niewytłumaczalną zdolność strzelania przed siebie właśnie z pukawek burtowych, co głupio wygląda i boli w rufę, gdy dokonuje się taktycznego odwrotu. Moje cztery litery uratowała sojusznicza jednostka, którą chwilę wcześniej widziałem przez lunetę, jak odpierała ataki gigantycznego rekina. Gdy pozostała już tylko jedna wroga łódź, podszedłem do **abordażu, podczas którego gra zamienia się w niespecjalnie ekscytującą strzelankę TPP** – odklejasz się od koła sterowego, by wyciągnąć broń palną i poruszając się po pokładzie, pomóc załodze w wybiciu nieprzyjaciół (ewentualnie przełączasz się na swojego strzelca wyborowego, jeśli takiego zatrudniłeś).

Walka morska nie sprawiła mi w Corsairze tyle przyjemności, ile dawała mi przemoc uprawiana z użyciem Kawki w ACIV, ale mam nadzieję, że starcia nabiorą jeszcze głębi i pazura. W testowanej przeze mnie wersji dostępny był tylko jeden rodzaj amunicji (brak np. łańcuchów do szarpania takielunku), a potencjalnie ciekawa opcja zatrudniania do pomocy innych kapitanów była nieaktywna.

Poczekam, aż skończycie

Wybrzeże, wzdłuż którego rozbijać się można w Man O' War, usiane jest ponad 50 portami, ale żadnego zwiedzić się nie da – funkcjonują one wyłącznie jako statyczne plansze dające dostęp do miejskich udogodnień. W tawernie można zasłyszeć jakąś plotkę (np. że gdzieś dobrze płacą za konkretny towar), w dokach naprawić i ulepszyć swoją łajbę oraz nająć załogę, na placu targowym zaś nabyć i zbyć towary (ich ceny zmieniają się w zależności od stopnia nasycenia lokalnego rynku). Tablice ogłoszeniowe są natomiast źródłem powtarzalnych zleceń. Ktoś zechce, żebyś zatopił konkretny statek, ktoś inny poprosi o pilne dostarczenie ułaskawienia do jakiegoś portu, ktoś potrzebuje podwózki, komuś zależy na przywróceniu bezpieczeństwa na jego szlaku handlowym itp. Fabularne podbudówki tych zadań są raczej liche, przydałoby się również sygnalizowanie poziomu trudności misji.

W ogóle wiele rzeczy by się przydało – choćby elementy erpegowe – bo na razie wieje pustką i nudą. Do tego stopnia, że przeklinałem niemożliwość przyspieszenia upływu czasu więcej niż dwukrotnie – **na morzu dzieje się bardzo mało**, pogoda w zasadzie nie wpływa na „prowadzenie" okrętu i nie ma na czym zawiesić oka, więc często jedyną rozrywką podczas kilkuminutowego rejsu jest halsowanie (czyli płynięcie zygzakiem pod wiatr łapany to z jednej strony, to z drugiej) i ewentualnie podziwianie dwóch księżyców na nocnym niebie. Cóż, trudno nie zauważyć, że gra jest w bardzo wczesnej wersji – można mieć ją na oku, bo od czasu do czasu daje obiecujący przedsmak sandboksowej przygody, jaką może zaoferować za wiele miesięcy, ale obecnie polecić ją mogę wyłącznie czcicielom Warhammera. |CDA|

CIESZY

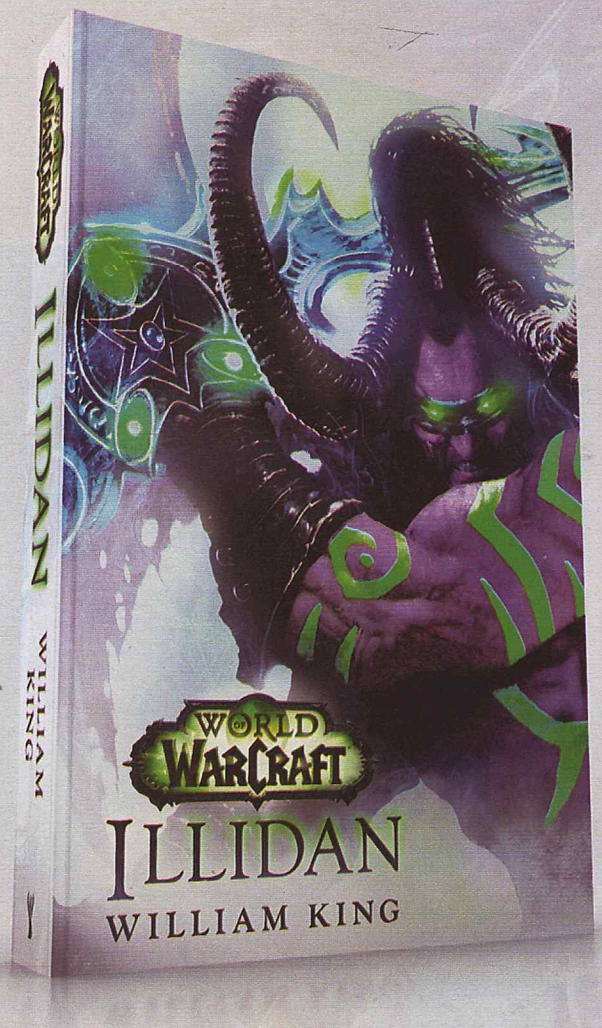
- **Pirates! w świecie Warhammera**
- **duża mapa**
- **jest tu obietnica wielkiej przygody, ale...**

NIEPOKOI

- **...potrzeba jeszcze dużo czasu, by pogłębić rozgrywkę...**
- **...i znacząco wzbogacić zawartość...**
- **...bo na razie wieje nudą**
- **niespecjalna oprawa i smrodek niskiego budżetu**

Bitwy na stole

W 1993 roku klasyczny bitewniak Warhammer Fantasy Battle doczekał się młodszej siostry – morskiej gry strategicznej Man O' War (od nazwy potężnych okrętów wojennych). Każdy z graczy prowadził do boju flotę składającą się z kilku(nastu) miniaturowych okrętów pod jedną z 11 bander (Imperium, Bretonnia, Orkowie, Chaos, Skaveni itp.). Kariera gry była krótka – Games Workshop przestało dostarczać ją do sklepów już w 1995 roku.



WORLD OF WARCRAFT

ILLIDAN

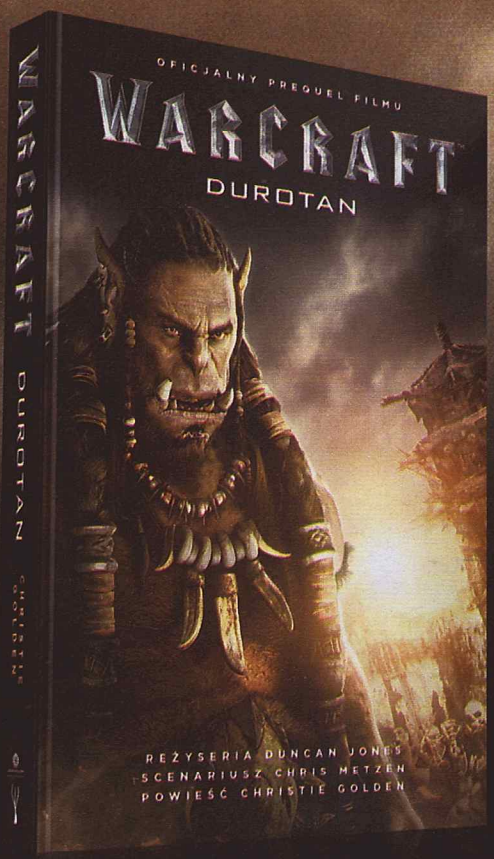
Najnowsza powieść *World of Warcraft*.
Illidan Stormrage jest jedną z najpotężniejszych istot ziem Azerothu. Przez dziesięć tysięcy lat gnił w więzieniu, ale teraz, uwolniony z pęt, szykuje się do ostatecznej konfrontacji w obcym świecie Rubieży, zbierając armię spaczonych orków, wężowych nag, przebiegłych krwawych elfów i przemienionych łowców demonów.

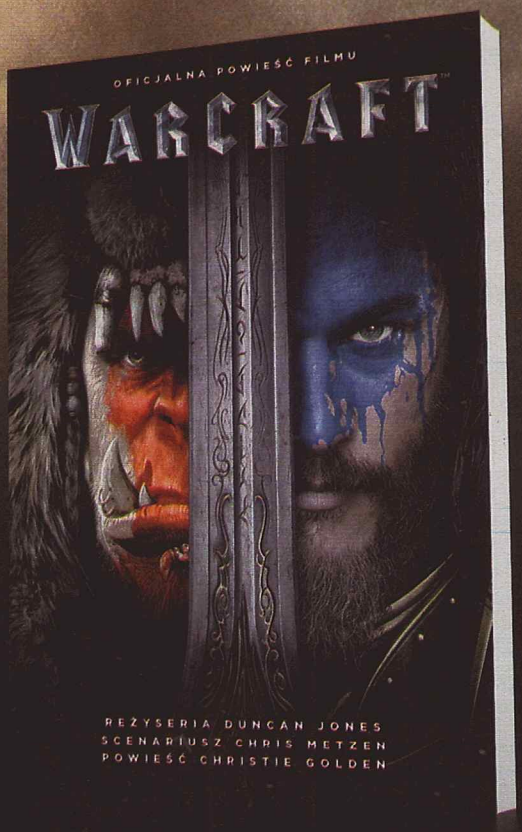
BLIZZARD ENTERTAINMENT

insignis

© 2016 Blizzard Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.

patroni medialni





OFICJALNY POWIEŚCIOWY PREQUEL I POWIEŚĆ FILMU WARCRAFT

LEGENDARY

insignis

PATRONI MEDIALNI

PEGI 18

- PRODUCENT: ID SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 160 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 12 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC, PS4, XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 3,1 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 670/AMD HD 7870, HDD 55 GB
- GATUNEK: DOOMOPODOBNA(*)

DOOM

CD-ACTION POLECA

Na modłę teksaską z piłą łańcuchową biega: **Krigore**

Nie wierzcie tym, którzy mówią, że to powolna gra. Klawiatura tutaj jęczy, stawy w przeciążonych palcach strzelają, a ślizgacze myszki rozgrzewają się do czerwoności. Dziś takich gier się nie robi – ale Doom na przekór trendom jednak powstał. I zagrać w niego po prostu trzeba.

(*) To taki mały hołd dla dawnych lat, kiedy to wszystkie FPS-y określało się właśnie mianem „doomopodobne".

Wkraczam na arenę. Kątem oka widzę, że na rampie zawieszony jest quad damage. „Będzie ostro, skoro dają mi taki prezent" – myślę. Podchodzę do pulsującego krwawym karmazynem demonicznego gniazda, łapię za jakiś paskudny organ i ciągnę. Mokrym plaśnięciem mięsna narośl eksploduje, znacząc krwawymi rozbryzgami posadzkę. Ale na to już nie zwracam uwagi, bo dookoła mnie z uwięzi zerwało się całe piekło. Odskakuję w bok – w sam raz, by uniknąć salwy z rakiet.

Ci, którzy pamiętają klasykę, poczują się jak w doomu.

Demon wziął mnie na cel, ale nie zauważył, że ja jego również. Wiązka samonaprowadzających pocisków leci w jego stronę. O dziwo, przetrwał. Podwójnym skokiem, omijając psioniczne pociski latających kakodemonów, podbiegam do niego, wciskam mu w bebech shotguna i naciskam spust. Znika w fontannie flaków. Podobnie jak diablik, który miał tego pecha, że stał za nim i został zmieciony przelatującym przez truchło śrutem. Rozglądam się, unikając kilku pocisków. Na arenie pozostało jeszcze ze dwudziestu przeciwników.

Najpierw – powoli – jak żółw – ociężale

Ile zajęło wam przeczytanie powyższego fragmentu? Minutę? W grze cała ta akcja trwała niecałe 10 sekund, licząc od eksplozji gniazda juchy. Doom to zupełnie inna filozofia strzelania. Czy są tu osłony? A pewnie, że są! Skrzynie jakieś, czasem inne rozrzucone po planszy graty. Krycie się za nimi to jednak proszenie się o śmierć. **Tu trzeba biegać. Skakać. Unikać. Odpowiadać ogniem. Przerzynać się przez truchła wrogów piłą mechaniczną.** Doom to zaprzeczenie wszystkich cover shooterów. Nawet zaczyna się inaczej.

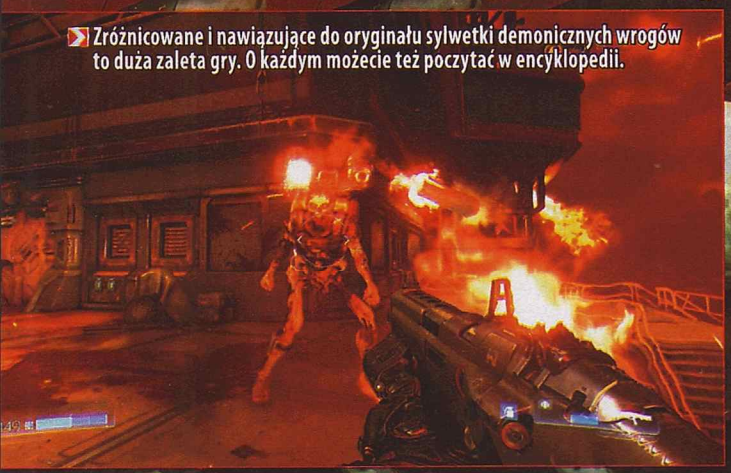
W każdej innej grze twórcy zrzuciliby nam w pierwszej scenie na łeb wieżę Eiffla tylko po to, by w ostatniej kazać się na nią wspinać. Doom rozpędza się powoli. Pierwsze starcie, tuż po tym, jak założymy kultową zieloną zbroję, nie zaskakuje niczym szczególnym. Ot, trzeba wystrzelać demoniczny pomiot skaczący po niewielkiej przestrzeni i iść dalej. Z każdym kolejnym etapem jednak gra przyspiesza. To tytuł, który podkręca temperaturę nie fabułą i bohatersko-żołnierskim pieprzeniem, tylko coraz większymi dawkami adrenaliny. Siedząc przed monitorem, czujesz, jak z areny na arenę nadnercza zwiększają obroty, pompując w organizm coraz większe dawki adrenaliny. Zdarzały się starcia, po których – gdy już krwawa mgła opadła – wstawałem od komputera, by wyciszyć buzujące hormony walki.

Historia nie jest wyszukana i w zasadzie można byłoby ją sprowadzić do trzech smutnych konstatacji. Po pierwsze: piekło istnieje. Po drugie: ludzkość postanowiła wykorzystać je tak, jak roboty wykorzystują ludzi w Matriksie – w roli akumulatora. Po trzecie: wszystko wzięło w łeb i ktoś musi posprzątać. Oczywiście są i niuanse, jest parę zgrabnie nakreślonych postaci. W ostatecznym rozrachunku liczy się jednak jedynie Zagłada.

I strzału przyspiesza, i gna coraz prędzej

Doceniam dowcip twórców i naigrawanie się z przyzwyczajeń: pod klawiszem R, który w każdej innej grze odpowiada za przeładowanie broni, znalazło się miejsce dla wprowadzanej w locie modyfikacji uzbrojenia. **Broni w Doomie się nie przeładowuje – po prostu strzelamy, póki na zasobniku nie wyskoczy czerwone zero.** Same modyfikacje zaś to świetna i gruntownie przemyślana sprawa – bo w jednym dającym kupę radochy aspekcie gry kompleksowo wiąże różne akcje i czynno-

Mało kto wie, że piekło – jako świat równoległy – też ma swoich superbohaterów. Tutaj Iron Man.



Zróżnicowane i nawiązujące do oryginału sylwetki demonicznych wrogów to duża zaleta gry. O każdym możecie też poczytać w encyklopedii.

Holograficzny zapis wydarzeń z przeszłości jest często wskazówką, np. gdzie szukać zaginionych kluczy.

Demony, jak nie mają lepszego zajęcia, tłuką się czasem między sobą. Warto to wykorzystywać.

ki, które musimy podejmować podczas całej kampanii.

By w ogóle myśleć o ulepszeniu broni, trzeba ją zdobyć. **Pukawek, które możemy modyfikować, jest osiem, z czego dla większości da się zamontować dwa ulepszenia.** Nie ma nic za darmo: by zdobyć mod, trzeba wypatrzyć, a następnie pochwycić drona z zasobnikiem. Zabawa z nimi przypomina mi nieco obwieszone skarbami gobliny z Diablo III – co prawda po drodze nie trzeba dronów jak tam prać, ale uciekać potrafią zmyślnie. Niekiedy też stoją nieruchomo i trzeba rozgryźć, jak się do nich dostać. Każdy taki robocik daje możliwość podkręcenia wybranej sztuki uzbrojenia, co już samo w sobie jest fajne, bo np. otrzymujemy wybuchowy śrut do shotguna czy zasobnik z rakietkami do karabinu, ale za wykupieniem każdego ulepszenia idzie możliwość dalszego rozwoju gratów – najczęściej w trzech stopniach.

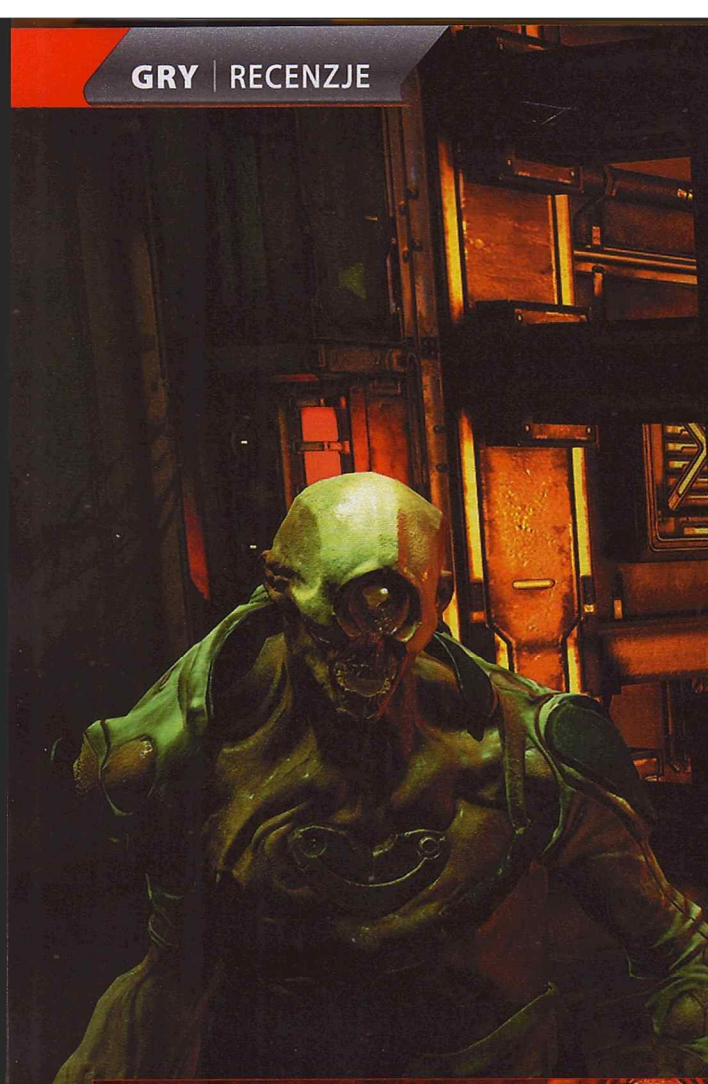
Dwa z nich realizujemy za punkty, o których za chwilę. Trzeci zaś, ostatni już stopień rozwoju i finalna wersja gnata, to wyzwanie – za każdym razem inne i ściśle dopasowane do charakteru uzbrojenia. By np. zrobić z shotguna miotacz bomb kasetowych, trzeba ustrzelić w zwarciu wybuchowym śrutem 20 diablików. W przypadku minirakiet jest czasówka – należy naszpikować nimi kilku wrogów. Cały system działa wyśmienicie i pozwala w bardzo dużym stopniu dostosować uzbrojenie do własnych potrzeb: każda z modyfikacji danej broni prowadzi w inną stronę i to, na którą się zdecydujecie, zależy od waszego stylu gry. Oczywiście można wybrać obydwie i przerzucać się między nimi wedle potrzeb. Ostatni raz tak dobrze przy ulepszaniu pukawek bawiłem się chyba w serii KotOR – czyli wieki temu. To bardzo mocna strona gry.

Że strzela, że wali, że bucha buch, buch?

Rozwijanie pukawek – jeśli tym tylko chcielibyście się kierować podczas gry – tak czy inaczej doprowadzi was do kwestii eksploracji. By zdobywać punkty konieczne do rozwoju sprzętu, trzeba sprzątać mapy. Z niemiluchów i poukrywanego tu i ówdzie sprzętu. To pierwsze wydaje się oczywistością, jednak lokacje w Doomie przygotowano w ten sposób, że łatwo ominąć np. grupę wrogów czy jakiegoś nietypowego i ukrytego demona, przez co na konto wpadnie mniej punktów do rozwijania uzbrojenia. Tak samo sytuacja się ma w kwestii znajdziek i sekretów – również w tym wypadku za eksplorację jesteśmy odpowiednio nagradzani. Dla pamiętających dziadka Dooma to oczywiście nie jest niespodzianka: gra nawiązuje tu do klasycznych rozwiązań i **każda mapa kończy się podsumowaniem – ile z ogólnej puli przeciwników ubiliśmy, co znaleźliśmy, jakim wyzwaniom udało się sprostać.** A sekretów opłaca się szukać, bo niektóre są niecodzienne. Lalki doom marine pomalowane w barwy innych postaci z gier to normalka, ale jak się rozejrzycie, to bez problemu znajdziecie np. automat coin-op, na którym można naparzać z piąchy indyki.

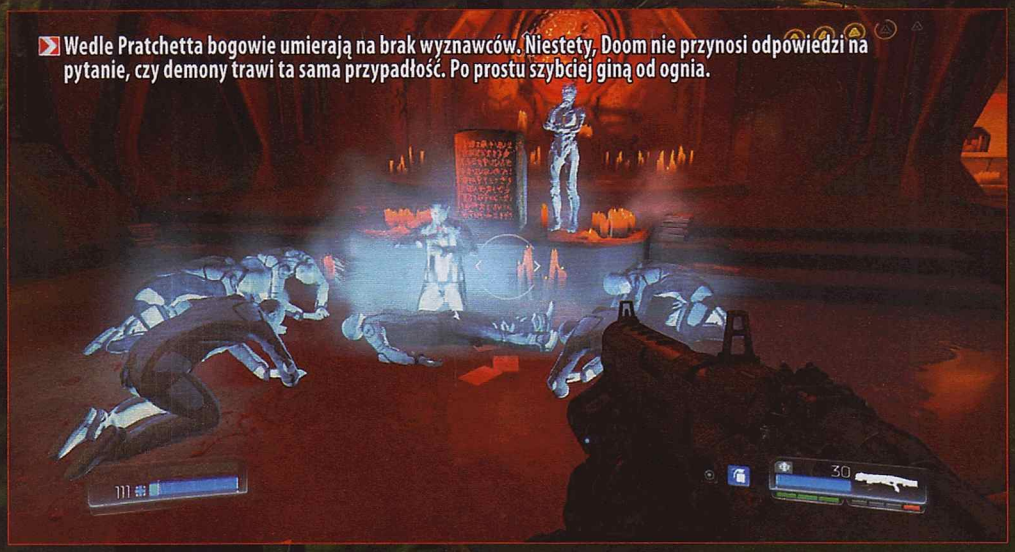
Eksploracja to również sposób, by rozwinąć pancerz. Tu już nie ma tak wielkiego kombinowania jak w przypadku uzbrojenia, ale i tak dostajemy zaskakująco duże pole manewru. Pokonując kolejne mapy, wyciągamy ze zbroi innych powalonych wojowników coś w rodzaju przetworników piekielnej energii. Następnie możemy je wykorzystać, »

Karabin maszynowy można zmienić w miotacz rakietek. Zabawa w modyfikowanie uzbrojenia jest przednia!



by rozwinąć nasze opancerzenie w jednym z pięciu obszarów. Da się podnieść mobilność, prędkość niektórych czynności, odporność na warunki środowiskowe czy moc działania oraz liczbę niesionych ze sobą akcesoriów. Ważniejsze jest jednak moim zdaniem wypatrywanie zasobników argentu – to takie czerwone kule ze zmagazynowaną wewnątrz energią piekieł, którą da się załadować do akumulatorów zbroi, co przekłada się na zwiększenie maksymalnego poziomu życia, punktów pancerza lub ilości taszczonej ze sobą amunicji.

Zabawy pancerzem, jak pisałem, nie robią już takiego wrażenia po tym, co pokazuje uzbrojenie, ale całość bardzo sprawnie składa się w spójny i uzupełniający się system. **Z biegiem gry zamieniamy się w typa, co to jest koszmarem dla koszmarów.** Gościa, co sam jeden jest w stanie złapać diabła za róg, urwać go, a następnie za jego pomocą rozpruć demonowi gardziel. W każdej innej grze, mam wrażenie, postać rzucona przeciwko takiej piekielnej hordzie zdechłaby, płacząc. Tutaj doom marine, stosując wszystkie swoje zabawki, może przez ładnych parę minut tańczyć z całą armią piekieł na karku, jednocześnie regenerując zdrowie i uzupełniając amunicję. Jest to możliwe dzięki dwóm ciekawym rozwiązaniom: mamy do dyspozycji piłę łańcuchową i finishery. Ta pierwsza pozwala dosłownie przerzynać się przez niemilu-



Wedle Pratchetta bogowie umierają na brak wyznawców. Niestety, Doom nie przynosi odpowiedzi na pytanie, czy demony trawi ta sama przypadłość. Po prostu szybciej giną od ognia.

Okiem Crossa 6+

Ale... nowy Doom jest powolny. Porównajcie bonusowe „klasyczne" mapy z oryginałami, a poczujecie się jak w beczce z melasą. Bardziej boli mnie jednak, że gra wydaje się zrobiona przez dwa teamy o sprzecznych celach. Jeden chce, bym parł do przodu i non stop mordował demony. Drugi wyrzuciłbym na bruk, bo każe mi bawić się kilkoma zbędnymi systemami RPG, wysłuchiwać dialogów i szukać nieciekawych sekretów, co przez nerwicę natręctw totalnie zabija dynamikę.

Panowie od starć ratują ją diabelnie efektowną rzezią, ale wynikająca zeń frajda jest niestety powierzchowna. Nie trzeba myśleć, wystarczy strejfować i kicać po zamkniętych arenach w stylu Painkillera, ciągle aktywując powtarzalne finishery. Snap Map jest zbyt ograniczony, a multi... ble. Dobra gra na trzy wieczory, marny dziedzic Dooma.

chów, co zawsze skutkuje tym, że upuszczają mniejsze lub większe ilości amunicji, a finishery z kolei poza tym, że wyglądają świetnie, umożliwiają odzyskanie sił witalnych. Nie zabrakło też klasycznych apteczek i amunicji rozrzuconych po mapie – ale ich uzupełnienie tymi gameplayowymi perełkami sprawia, że każdy może poczuć się jak chodząca apokalipsa. I za to właśnie pokochałem tę grę.

Energia piekielna wprawiła ją w ruch

Ci, którzy pamiętają pierwszego Dooma, odnajdą się w nowej grze bez kłopotu. Choćby dlatego, że to tak naprawdę nowa-stara gra. Znajdziecie tu każdy element, który sprawił, że pierwowzór produkcji Bethesdy stał się kultowy. **Wybuchające beczki? Są! Piła łańcuchowa? No pewnie, że jest, i to jaka! Uzbrojenie również – z nieśmiertelnym BFG 9000 na czele.** I nie dajcie sobie zamydlić oczu głupawymi tłumaczeniami: jedyny prawilny sposób na rozwinięcie tego skrótowca to „Big Fucking Gun". A jak się komuś bluzgi nie podobają, niech sobie idzie pograć w kucyki.

Jest i cała czereda piekielna. Spasione antropokuby, przypominające pomidory kakodemony, baronowie piekieł, diabliki, różaki – czyli te charakterystyczne różowe

Doom w sieci

Zbroję można sobie w bardzo dużym stopniu zmodyfikować, ale to wyłącznie estetyka.

Powiedzmy to sobie na samym początku: polska wersja językowa w warstwie multi jest do bani. O ile w singlu nie przeszkadzała mi, o tyle tutaj to jest nieporozumienie. Założę się, że gracze starej daty oczekiwali narracji choćby jak w QIII Arena, a w Doomie poczynania gracza komentuje głos, który brzmi jak wikary odczytujący z kartki kazanie, z którym się nie zgadza. Wiem, że to miał być głos występującej w singlu sztucznej inteligencji, ale wolałbym tam cokolwiek innego, a najlepiej jakiegoś piekielnego barona.

Nie zmienia to jednak faktu, że multi nie wyróżnia się niczym szczególnym. Mamy tu sześć trybów, z czego dwa – mroźny berek i arena klanowa – cieszą się znikomą popularnością. Najwięcej ludzi gra w team deathmatch, co zrozumiałe, choć moim zdaniem bardzo fajnie prezentuje się dominacja, gdzie zajmujemy punkty na mapie, i wojenna ścieżka, która jest chyba najświeższym z sieciowych dań. Na mapie mamy rozrysowaną ścieżkę, wzdłuż której przemieszcza się jasno oznaczona strefa. Drużyna, która ją kontroluje, zarabia punkty. To bardzo dynamiczny i stwarzający wiele ciekawych sytuacji tryb, gdzie nie sposób się nudzić. Dodatkowym urozmaiceniem jest pojawiająca się co jakiś czas demoniczna runa, która również przemieszcza się po lokacji

Kampania sprawia, że adrenalina płynie wartkim strumieniem.

Nawet jeśli uważacie wegetarian za dziwaków, to sałatkę z pomidorów w Doomie pokochacie.

Okiem Monka 8+

Jakże się cieszę, że połknięta w półtora dnia kampania złagodziła zgagę po sieciowej becie. Idealnie nie jest, bo Doom cierpi na niedobór bossów i nadmiar zastępujących apteczki glory killi, a przegięty gauss sprawia, że opędzanie się od piekielnych małp i nosorożców stresuje mniej, niż powinno. Mimo to przeciwnicy, oprawa, mapy z ich sekretami i stały napór zamiast czajenia się i autozdrowienia pasują do tego, co lubię w singlowym strzelaniu. Bo to „arenowe" multi... Łapię, że ciężko o odrębny sposób poruszania się, ale czy te loadouty i leveling po coś poza skórkami naprawdę są potrzebne?

byczki. Normalnie łezka mi się w oku zakręciła. Wszystkim fanom i tym, którzy chcą odbyć sentymentalną podróż, polecam też przetrząsać kolejne mapy w poszukiwaniu logów i czytać encyklopedię. Doom to gra, która stawia na akcję oraz adrenalinę i zupełnie zrozumiem, jeśli ktoś na tym poprzestanie. Równocześnie jednak pod tą przepełnioną fontannami krwi warstwą istnieje druga, z historią ujarzmiania energii piekieł, raportami z badań nad kolejnymi gatunkami demonów i pokręconymi niekiedy losami ludzi z korporacji UAC.

A więc to jest ta słynna kaka demona.

Tak to to, tak to to, tak to to, tak to to!

Jeśli ominiecie Dooma, to będzie to błąd, bo – obstawiam – tym samym przegapicie jeden z dwóch najważniejszych FPS-ów tego roku. To gra inna niż tchórzliwe strzelanie zza osłon. **To klasyk w nowych, cholernie atrakcyjnych szatach audiowizualnych.** Spójny, przemyślany, przynoszący mnóstwo agresywnej, ociekającej płynami ustrojowymi rozrywki. Ta gra jest jak lokomotywa z wiersza Tuwima: z początku jakoś tak nieśmiało zabiera się do prezentowania akcji i początek nie powala. Ale systematycznie i w równych krokach podkręca tempo, dawkuje kolejne klocki układanki składającej się w postać Zagłady. Z następnymi lokacjami czuć, jak doom marine nabiera pędu i robi się niepowstrzymany. Za samo tak świetnie zrealizowane poczucie mocy należy się dziewiątka. |CDA|

Okiem gema 9+

Było, jak mówię: w Dooma w redakcji nie wierzył nikt. Po multibecie byliśmy przekonani, że doświadczamy zagłady kolejnej legendy. Później jednak pojawił się gameplay z kampanii, a z nim iskierka nadziei. I wreszcie przyszła premiera i... ja jestem zachwycony. To Doom zarazem tradycyjny i nowoczesny, który na nowo uczy grać w strzelanki, bo każe unikać ognia, „strejfując", a nie chowając się za skrzynkami. To Doom, w którym nie ma odnawiającego się zdrowia i trzeba go szukać w truchłach wrogów, co wymusza szalony taniec na granicy śmierci kontrapunktowany soczystymi zabójstwami chwały. To Doom, w którym zwykły hell knight to początkowo terror, a potem wciągasz nosem trzech mancubusów naraz, wykańczając ich wręcz. Doom to jedna z tych gier, przy których zaśmiewasz się diabolicznie i po zakończeniu kampanii na „dowal mi" restartujesz ją na „koszmarze". I to wszystko na konsoli, która zdawałoby się, nie da sobie rady z tempem tej faktycznie „doomopodobnej", a w rzeczywistości okazuje się dla niej stworzona. To. Jest. Doom!

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

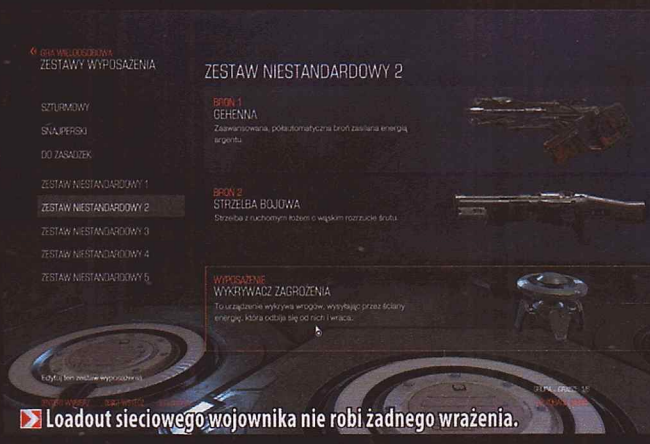
- + cudowna, krwawa rozwałka
- + świetnie zaprojektowany system rozwoju uzbrojenia
- + w pozytywny sposób zmusza do eksploracji map
- + wszystkie ważne elementy z oryginalnego Dooma są i się sprawdzają
- + bardzo ładny ten Mars
- + fabularne tło może się podobać
- + świetna muzyka!
- − multi zawodzi
- − plasma gun jest taki sobie
- − początek gry jest dość przeciętny

– na przeciwległej części okręgu wyznaczającego ścieżkę.

Wspomniana runa występuje zresztą również w innych trybach i jest specjalną formą znajdźki. Pozwala przemienić się na krótki okres w wybranego wcześniej demona i siać zagładę w szeregach przeciwników. Świetna sprawa, tym bardziej że jak wrogom uda się ubić demona, mogą się w niego wcielić na pozostały czas. Każdy więc musi skalkulować ryzyko: walczyć czy uciekać? Do wyboru są cztery różniące się możliwościami demony.

Konfiguracja postaci wygląda tak, że dobieramy sobie dwie bronie oraz gadżet i ruszamy w tan. Część uzbrojenia trzeba odblokować, levelując, ale nie robi to jakiejś specjalnej różnicy – podstawowe giwery są dobre. Można również modyfikować zbroję, składając ją z wielu mniej lub bardziej szpetnych części, które odblokowujemy podczas zabawy. Komponentów jest tu bardzo dużo, dodatkowo można modyfikować kolorystykę, ale to wszystko akurat spełnia jedynie funkcję estetyczną.

W Dooma w sieci pograć można, ale do poziomu reprezentowanego przez kampanię single trochę tu jednak brakuje. Jeśli więc zabawa z innymi graczami jest dla was istotna, obniżcie sobie ocenę o jedno oczko.



Loadout sieciowego wojownika nie robi żadnego wrażenia.

PEGI 18

- PRODUCENT: DAMBUSTER STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 130 ZŁ (PC), 214 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE I5-4570T/AMD FX-6100, 6 GB RAM, AMD R7 260X/GF GTX 560 TI
- GATUNEK: FPS

HOMEFRONT® THE REVOLUTION

Szukał rewolucji, ale jej nie znalazł: **Cursian**

O chaosie, jaki towarzyszył produkcji drugiego Homefronta, można by napisać osobny artykuł. Bankructwa, zmiany wydawcy, żonglerka prawami do marki i tym podobne dziwactwa ciągnęły się jak brazylijska telenowela. Sytuacja z pewnością nie pomogła ekipie skupić się na robocie, co niestety wyraźnie widać.

Absurdalne założenia fabularne serii obśmiano już chyba na wszystkie możliwe sposoby, ale autorzy nadal twardo w nie brną. W niedalekiej przyszłości Korea stanie się potęgą w produkcji zaawansowanej broni, a spluwolubny Wujek Sam natychmiast wykupi cały jej zapas i radośnie rozda go swoim żołdakom. Wówczas następca Kima przejdzie do kolejnego etapu diabolicznego planu i uruchomi ukryty w uzbrojeniu tajny protokół, który w jednej chwili „wyłączy" całe uzbrojenie i rzuci amerykańską armię na kolana.

Milczący bohater

Gracz wciela się w Ethana Brody'ego, świeżego członka amerykańskiego ruchu oporu. Spokojną naradę z kumplami przerywa mu efektowny nalot wroga. Po krótkiej szamotaninie rewolucjoniści zostają pojmani, a on sam dostaje w łeb i budzi się przywiązany do krzesła w siedzibie Koreańczyków. Otoczony przypakowanymi strażnikami psychopata zaczyna przesłuchiwać twoich kumpli, by kilka napuszonych dialogów później przerobić ich na mielonkę i zabrać się za ciebie. Zanim zaczniesz porządnie krwawić, drzwi wylatują z hukiem, a na scenę wkracza Benjamin Walker, lider buntowników, a zarazem bohater pierwszej części gry. W mgnieniu oka oczyszcza pokój z przeciwników, lecz przy okazji zostaje ranny.

Jak przystało na dobrego chłopca, postanawiasz oddać przysługę i eskortujesz go do jednej z dziupli. Zanim zdążysz złapać oddech, Azjaci przeprowadzają kolejny brawurowy szturm i aresztują twojego wybawcę. Sam jakimś cudem unikasz pościgu i udajesz się do siedziby ruchu oporu, gdzie na dzień dobry ponownie dostajesz w łeb, tracisz przytomność i budzisz się przywiązany do krzesła, zanim jednak zaczniesz porządnie krwawić... STOP – dość tego. Chyba już wiesz, co próbuję przekazać. **Fabuła nowego Homefronta to stawiająca na nieustanne efekciarstwo sieczka**, przy której filmy akcji zdają się nieznośnie ślamazarne. Myślisz, że właśnie zreferowałem połowę opowieści? Gdzie tam. To zaledwie pierwsze pół godziny.

Lokacja tak pusta jak fabuła miałka.

Nie wymagam od shootera rozwiązywania zagadek wszechświata ani odpowiedzi na największe filozoficzne zagadki, ale **radosny bełkot, jaki wypluwa z siebie gra, przekracza nawet moje możliwości tolerancji**. Problem nie leży w samych założeniach, ale w stylu, z jakim nam się je wciska. Gorsi od dialogów i epatowania tandetnymi scenami Far Cry'a i trudno się dziwić, bo oba tytuły mają ze sobą naprawdę wiele wspólnego. W przeciwieństwie do mocno liniowej „jedynki" Revolution próbuje być bowiem sandboksem. Nieprzesadnie wielkie miasto podzielono na kilka obszarów, pomiędzy którymi przemieszczasz się opuszczonymi tunelami metra, dającymi grze znakomity pretekst do regularnego migania ekranem ładowania. Najbardziej rozrośnięta strefa czerwona to kompletnie wyniszczone, pełne żołnierzy pustkowie, na którym dochodzi do regularnych starć między Koreańczykami a ruchem oporu. Żółta, o wyraźnie wyższym standardzie życia, skupia cywilów, a zielona jest domem wrogich elit, przy czym w grze pojawia się dosłownie na kilkanaście minut.

Tylko dla najbardziej wyposzczonych fanów Far Cry'a.

Pierwszą rzeczą, którą warto zrobić, jest przejęcie nadajnika komunikacyjnego, a tym samym odsłonięcie pobliskiego skrawka mapy i wszelkich aktywności dodatkowych. Niszczenie generatorów, uwalnianie cywi-

w rodzaju „patrz, on zginął przez ciebie, lekkomyślny dupku" są chyba tylko bezpłciowi bohaterowie. Stary, uczciwy i do bólu racjonalny dowódca, lekarz idealista, zdrajca, który jest tak jawnie zdradziecki, że aż śmieszny, albo ostra dziewucha z niezaspokojoną rządzą krwi – czy może być bardziej sztampowo?

Ktoś zamawiał Far Cry'a?

W niemal każdym tekście poświęconym dziełu Dambuster znajdziesz odwołania do

Zbiorowe rewolucje

W przeciwieństwie do „jedynki" w Revolution zabrakło PvP, gdyż autorzy wyszli z założenia, że i tak nie mogą konkurować z Call of Duty i resztą spółki. Zamiast tego przygotowali tryb kooperacji, w którym wraz z maksymalnie trójką znajomych stajesz naprzeciw AI w szeregu fabularyzowanych misji. W chwili premiery dostępnych jest sześć z nich, ale kolejne pojawią się niebawem w darmowych dodatkach. Wyzwania nie należą do szczególnie złożonych i sprowadzają się do zajmowania określonych punktów, wyzwalania więźniów i tak dalej. By wynagrodzić ci trudy trzebienia najeźdźców, gra z czasem da ci dostęp do kolejnych umiejętności, broni i ulepszeń. Słowem: nic nowego.

lów, wysadzanie transporterów i tym podobne działania zwiększają wskaźnik „serc i umysłów". Po jego wypełnieniu mieszkańcy danej okolicy podniosą bunt i wyprą oprawców, co zdecydowanie ułatwi ci życie. Warto także pamiętać o przejmowaniu kryjówek, które zapewnią dostęp do sklepu oraz punktów szybkiej podróży i respawnu. W teorii wyprawy do odleglejszych zakątków miasta można umilić sobie, dosiadając motocykla, ale rzadko zawracałem sobie nim głowę, bo **model jazdy nie jest zbyt udany**, a z uwagi na liczne barykady i pokrywający ulice gruz wygodniej poruszać się pieszo.

Dodatkowe aktywności są nagradzane stabilnym przypływem pieniędzy i punktów technologii, które wydasz na usprawnienia sprzętu. Lekkie buty wyciszą twoje kroki i ułatwią ci przekradanie się za plecami wrogów, specjalne wiązania zwiększą szybkość ruchu, a nowe sakwy pozwolą na przenoszenie większej ilości amunicji i apteczek. Modyfikacjom podlegają również oczywiście pukawki. Co do zasady możesz nosić przy sobie maksymalnie dwie sztuki broni długiej i jedną krótkiej, ale każda z nich ma trzy tryby, między którymi – po nabyciu odpowiednich gadżetów – da się swobodnie przełączać. Nie mam bladego pojęcia, jak Brady „w biegu" zamienia karabin samopowtarzalny w snajperski, a tym bardziej w coś na kształt wyrzutni rakiet, lecz choć brzmi to głupio, w praktyce sprawdza się całkiem nieźle.

Kim Dzong-Młotek

Nowy Homefront nawet nie próbuje być odkrywczy i idzie bezpieczną, wydeptaną przez Ubisoft ścieżką. Gdyby to właśnie odtwórczość była jego największym problemem, prawdopodobnie wystawiłbym jednak nieco wyższą ocenę, ale sęk w tym, że **grę trapi masa niedoróbek, z których najpoważniejszą jest głupiejąca sztuczna inteligencja**. Cóż z tego, że z uwagi na niską odporność głównego bohatera walki mogłyby być całkiem wymagające, skoro wystarczy schować się w jakimś ciasnym miejscu, a skośnookie głąby zaczną po kolei pchać się pod lufę, nie zważając na rosnący wokół wał trupów? Po co bawić się w skradanie, jeśli szybciej (i bezpieczniej!) jest po prostu pobiec na przełaj, bo wrogowie nie potrafią się wspinać ani nawet otwierać drzwi wewnątrz własnych posterunków? Blokowanie się na schodach, ukrywanie za niewłaściwą strony przeszkody terenowej i tym podobne ekscesy są tutaj na porządku dziennym, więc wszelkie próby tworzenia iluzji okupowanego miasta siłą rzeczy kończą się klęską. Jeśli Amerykanie naprawdę mogliby ulec takim idiotom, już dawno podbiłyby ich szympansy.

Czarę goryczy przelewa szeroki strumień irytującej drobnicy: bohaterowie przenikają przez siebie podczas cutscen, w angielskim dubbingu słychać wyraźne szwy, ciała pokonanych zwijają się w karykaturalne supełki, gdzieniegdzie da się spaść pod mapę... mam wymieniać dalej? Czasem – na szczęście bardzo rzadko – pojawiają się nawet wadliwie działające checkpointy. Do tej pory ogarnia mnie śmiech, gdy przypomnę sobie moment, w którym zrespawnowałem się tuż za plecami armii, przed którą w założeniach miałem się bohatersko bronić w pobliskich ruinach. Przez chwilę myślałem, że będę musiał powtarzać spory fragment misji, ale wystarczyło rzucić petardę, by trzydziestu chłopa grzecznie odwróciło się w żądaną stronę, co umożliwiło mi dotarcie do kolegów i popchnięcie skryptu do przodu. Kabaret.

U swoich zerżniętych od Ubisoftu podstaw Homefront: The Revolution nie jest wcale złą grą, ale kompletny brak innowacji, komiczna AI i całe morze pomniejszych wpadek czynią zeń tytuł, który mogę polecić tylko najbardziej wyposzczonym fanom Far Cry'a. Reszta niech trzyma się z daleka.

PS: Zastanawiałem się, czy mimo wszystko nie wystawić grze siódemki, ale ostatecznie stanęło na tym, co widzisz, a dziś pewnie mam moralniaka. Albo i nie. **CDA**

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

- \+ rozwiązania skopiowane z Far Cry'a nadal mogą się podobać
- \+ wirtualna Filadelfia ma swój urok (zwłaszcza różnice między strefami)
- − odtwórcza w każdym calu
- − sztuczna inteligencja wrogów to okrutny żart
- − cała masa pomniejszych niedoróbek
- − fabuła zażenowałaby nawet amerykańskich filmowców

Okiem MQca

OCENA ?

Jestem jednym z największych miłośników sandboksów w redakcji, więc pomimo wielu obaw na The Revolution czekałem ze sporymi nadziejami. Jednak już parogodzinne zderzenie z wersją PS4 wyleczyło mnie z chęci grania. Pod każdą wadą wypisaną przez Cursiana się podpisuję, a dodam jeszcze fatalną optymalizację na konsoli (niski framerate i częste przycięcia). Masa gier zrobiła znacznie lepiej to, co stara się osiągnąć Homefront. Parkur jest tysiąc razy lepszy w Dying Lighcie, skradanie się w MGS-ie, a atmosfera zaszczucia... też nawet w DL. Oceny nie wystawiam, bo nie pograłem wystarczająco dużo, ale obawiam się, że wysoka by nie była.

PEGI 18

- PRODUCENT: CDP RED
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 67 ZŁ (PC), 76 ZŁ (PS4), 80 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/ 8.1/10, CPU 4 X 3 GHZ, 6 GB RAM, GF 770/ATI R9 290
- GATUNEK: RPG

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

CD-ACTION POLECA

DODATEK DO GRY KREW I WINO

Uśmiecha się, ocierając łezkę: **Smuggler**

Jest coś, co łączy mnie ze znanym reżyserem Woody Allenem. Nie, nie jestem neurotykiem (chociaż...?). Nie, nie mam ponad 80 lat. Nie, moja żona nie jest moją dawną (adoptowaną) córką. Więc co? Otóż tak jak on bardzo niechętnie ruszam tyłek z miasta, w którym mieszkam. Ale obaj czasem to robimy bez specjalnych oporów. On udaje się do Paryża, by nakręcić kolejny film. A ja – do Warszawy, by w siedzibie CDP Red pograć w najnowszy dodatek do Wiedźmina 3.

Toussaint – xięstwa opisanie

„Powszechnie uważane jest za książtewko z bajki, śmieszne i nierealne, będące nadto, z racji winnej produkcji, w stanie permanentnego rauszu i niezmiennej bachicznej radości. Jako takie przez nikogo nie jest traktowane poważnie, ale cieszy się przywilejami. W końcu dostarcza win, a bez wina życia, jak powszechnie wiadomo, nie ma. Dlatego w Toussaint nie działają żadni agenci, szpiedzy ani tajne służby. I nie potrzeba armii, wystarczają błędni rycerze z zasłoniętym okiem".

Andrzej Sapkowski, „Pani Jeziora"

Lojalnie uprzedzam – **będę spoilował**. Inaczej się nie da, bo nie chcę bezpłciowo pisać o „pojawieniu się pewnej oczekiwanej przez graczy postaci" czy „nawiązaniu do kluczowych wydarzeń opisanych w sadze" albo innych „zaskakujących zwrotach fabuły". Będę konkretnie mówił, kto, gdzie i jak. Nie zdradzę oczywiście wszystkiego, ale to i owo odsłonię, dla dobra tekstu, w którym winno być soczyście i konkretnie, a nie takie tam pierdu-pierdu. Zostaliście ostrzeżeni. Czytacie na własną odpowiedzialność. A Vader to ojciec Luke'a.

„Nawet tak bajkowe księstwo jak Toussaint ma swoje mroczne sekrety" – rzekł był Geraltowi pewien mieszczanin, sącząc Est-Est. I, zaprawdę, praw był, suczy syn. Niechaj was nie zmylą soczyste kolory i słoneczne pejzaże, żywcem przeniesione z południowych Włoch czy wyspiarskiej Grecji. Niechaj idyllicznie świergoczące ptaki (czy zauważyliście, że w świecie wiedźmina dotąd jakoś ich nie było słychać?) i bajkowa architektura Faramonda nie wprawią was w nadmierny błogostan. Tu się poleje nie tylko wino. I to strugami.

Krew (bez wina)

Rzeźnia zaczyna się zresztą niemalże od samego początku, gdy tylko przyjmujemy zlecenie z operetkowego księstwa Toussaint, od jego władczyni, księżnej Anny Henrietty, którą niepokoi tajemnicza Bestia atakującą lokalną arystokrację. Heroldami księżnej są dwaj rycerze (w tym znany miłośnikom sagi baron Peyrac-Peyran), którzy nawet w delegacji służbowej nie zapominają, że błędni zawsze stają w obronie ciemiężonych. Co prawda zgodnie z obyczajem najpierw dwornie i górnolotnie apelują do sumienia grasantów terroryzujących pewną wioskę, ale widząc, że owa retoryka niespecjalnie dociera do głów i serc bandziorów, szybko przeszli na zdecydowanie bardziej cięte riposty. W końcu może i są błędni, ale nie szaleni.

Zresztą podróże przez Toussaint też obfitują w tego rodzaju atrakcje – jak nie olbrzym, to kuroliszek albo chociaż stadko... panter. Tak, panter. Jak by się wam nadal nudziło albo pantery akurat nie obrodziły, to poszukajcie na mapie znaczników „pomóż rycerzowi w potrzebie" lub „szkodniki w winnicy". A gdyby i tego było mało, to można sobie powalczyć na arenie – np. z szarlejem. Wygląda toto jak skrzyżowanie triceratopsa ze skalnym trollem. (Sporo się nowych potworów pojawiło, swoją drogą). Albo możecie wziąć udział w turnieju rycerskim – walki drużynowe i solowe, walka konno, strzelanie, wyścigi. Geralt, pasowany rycerz królowej Meve z Lyrii, jak najbardziej z tych możliwości korzysta. Bo to i honor, i cenne nagrody rzeczowe – sama radość. A i parę zacnych questów pobocznych z tego się przy okazji rodzi.

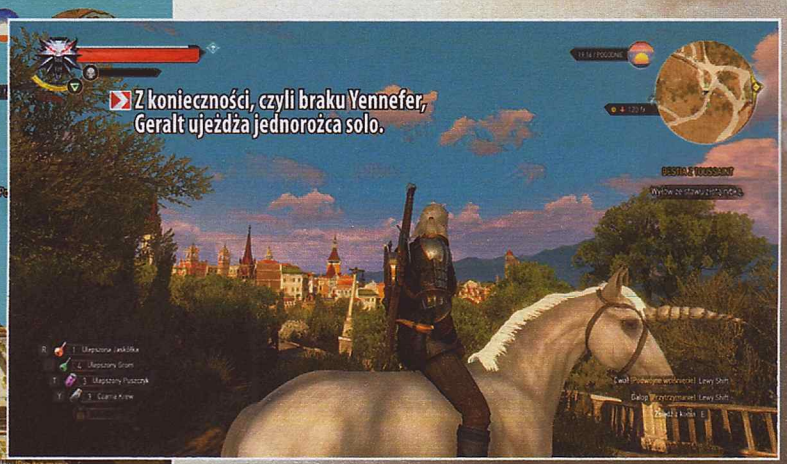
Shadow of the Beast

Ale wróćmy do Bestii. Stwór budzi ogromny niepokój na dworze, gdyż do momentu, gdy pojawia się tam Geralt, zabił trzech rycerzy (a nie jest to jego ostatnie słowo), i to w nader tajemniczych okolicznościach, bo na oczach wielu świadków. Problem w tym, że choć wszyscy patrzyli, to nikt go nie widział, a ciała ofiar zostały... zaaranżowane w sposób, który zapewne nie bez powodu od razu kojarzy się z filmem „Siedem" albo Hannibalem Lecterem. Krótko mówiąc, każda śmierć jest ewidentną kpiną z jednej z zasad kodeksu rycerskiego. I każda była wyjątkowo paskudna.

Dość szybko dowiadujemy się, kim/czym jest owa Bestia. Problem w tym, że jest ona ledwie narzędziem w innych (tylko czyich?) rękach. A potem... a potem zgodnie z klasycznymi regułami czarnego kryminału sprawy zaczynają się coraz bardziej komplikować i rozrastać, by w efekcie wywołać coś, czego nie powstydziłby się imć Tarantino. I wcale nie jest to finał gry – raczej jego interludium, gdyż finisz jest taki... bardziej osobisty. »

Nie tylko wino będzie się tu lało strugami.

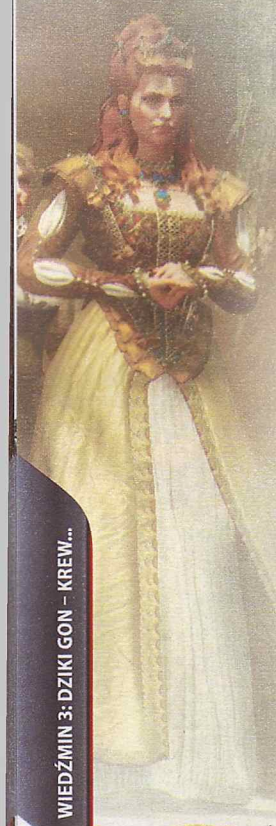
„Wcale ładny, k***, domek" – podsumowałaby zapewne posiadłość wiedźmina niejaka Angouleme.



Z konieczności, czyli braku Yennefer, Geralt ujeżdża jednorożca solo.

Ficzery

* nowy obszar na mapie wielkością zbliżony do archipelagu Skellige
* ponad 90 nowych zadań
* 14 000 linii dialogowych (Serca z kamienia zamknęły się w 6000 linii)
* 100 całkowicie nowych elementów pancerza (także zestawów wiedźmińskich)
* ponad 30 nowych rodzajów broni
* ponad 20 nowych rodzajów potworów
* maksymalny poziom w Nowej Grze Plus podniesiony do 100
* nowe karty do Gwinta (Skellige)



Va faill vatt'ghern. Coś się skończyło. Będziemy tęsknić.

Jestem pełen uznania dla scenarzystów tego dodatku. Stworzyli w nim spójną i logiczną historię, bez przeszarżowanego miejscami heheszkowania, co troszkę mi przeszkadzało w Sercach z Kamienia, choć rozmaitych mrugnięć do graczy nie brakuje. Tyle że są skierowane do bardziej wyrobionego/oczytanego odbiorcy. Oczywiście fani odzywek „à la Talar" też dostaną swoją działkę. (A co powiecie na quest, w którym szukamy... utraconych jaj. Męskich. Dwóch. Naprawdę!). Szacunek też dla twórców cutscenek. Są cholernie filmowe i zrobione z pomyślunkiem. Sceny, gdy patrzymy oczyma Bestii szykującej się do zaatakowania tropiącego ją Geralta, wbijają w fotel. A montaż pewnego epickiego starcia jeden na jeden jako żywo przypomina dobry hongkongijski film akcji czy innego „Matriksa". Wow!

Regis i spółka

No i macie obiecany megaspoiler. **Emiel Regis powrócił.** Tym, którzy nie czytali, powiem, że jest to wyższy wampir, kumpel Geralta, którego zostawiliśmy w sadze w momencie, gdy Vilgefortz zrobił z niego mokrą... czy raczej bardzo suchą – plamę na kolumnie. Co prawda wyższego wampira zabić trudno – ale po odcięciu głowy regenerował się 50 lat, a tu po jakichś 5 sobie raźno chodzi po świecie?(*) Okazuje się, że to dzięki magicznej pomocy innego wyższego wampira. (Poskarżę się tu tylko, że zupełnie, ale to zupełnie nie odpowiada mi jego wygląd i głos. Mój ból zadka jest tym większy, że ten drugi wampir wygląda i mówi niemal dokładnie tak, jak wyobrażałem sobie Regisa. Ech).

W ogóle **temat wampirów (w tym wyższych) jest osią fabuły Krwi i wina**. Ale jeśli już w menu słyszymy polską wersję kołysanki z trailera „Night to remember" [skroc.pl/d5f12], to chyba was to nie zdziwi... Dowiemy się bardzo dużo o ich historii i zwyczajach, odwiedzimy wampirzą warownię (gdzie będzie można wyhaczyć bardzo stylową zbroję i miecz). A nawet – choć to już zależy, jak poprowadzicie wątek – spotkacie... Powiem tak. Są wampiry. Są wyższe wampiry. Więc na zdrowy rozum powinny również być te... najwyższe. I będą. A raczej „i będzie".

Pan na włościach

Do czego doszło – Geralt Wieczny Tułacz dorobił się nieruchomości. I to jakiej – całej cholernej winnicy plus dom. Co prawda wszystko w opłakanym stanie, ale z pomocą majordomusa wiedźmin z wyraźną przyjemnością wziął się za porządki. Co oznacza, że wydaje masę kasy na remonty i upgrade otoczenia. W części jest to sztuka dla sztuki – bo np. może sobie porozwieszać na stojakach elementy zbroi czy zawiesić na ścianach niepotrzebne akurat miecze, ale już własny ogród z ziołami, laboratorium alchemiczne czy stanowisko do podrasowania broni mogą się przydać. A zakup łoża czy remont stajni dla Płotki owocują wymiernymi bonusami do żywotności.

Baśnie dla porąbanych

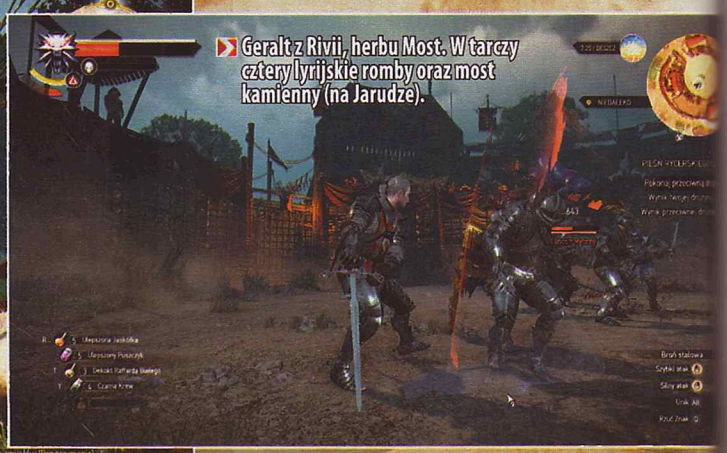
Wszyscy pewnie widzieli ten dziwaczny screen z Geraltem przeniesionym do otoczenia rodem z „Alicji w Krainie Czarów". Różne były teorie – że to pod wpływem narkotyków, czarów itd. A prawda jest taka, że w queście głównym być może (bo to zależy od dość kluczowej decyzji) **odwiedzicie Krainę 1000 Baśni**. Dobra, 1000 ich nie będzie, ale obiecuję, że napotkacie wiele, wiele znajomych z dzieciństwa postaci. Oczywiście „nieco" zliftingowanych. Andrzej Sapkowski, tworząc opowiadania wiedźmińskie, powiedział, że w wielu z nich po prostu opowiadał tę prawdziwą wersję bajki. (Np. historia Renfri/Dzierzby, czyli Królewny Śnieżki). Scenarzyści poszli tym tropem, tyle że z lekkim przymrużeniem oka. Zatem nie zdziwcie się, jak jednym z bossów będą... świnki trzy, i do tego wkurzone. Albo że natkniecie się na pasącego się koziołka w czerwonych portkach. Sprawdziłem – nie był podkuty, a do tego straszny z niego matołek. Takich smaczków jest dużo więcej.

Ale odechciało mi się śmieszkowania, gdy zmierzyłem się z jednym z bajkowych bossów, którym jest ni mniej, ni więcej – Baba Jaga. Tak, taka typowa jędza z bajek, z wielkim haczykowatym nosem, miotłą i piskliwym śmiechem. Wredna baba nie dość, że atakowała w locie koszącym zupą (nie, w słowie „zupa" nie ma literówki) i wzywała pomocników, to do tego poruszała się w ochronnej sferze nie-do-ugryzienia. Troszkę sobie pobluźniłem (za co przepraszam tych z CDP Red, którzy pracowali za ścianą i pewnie im uszy zwiędły), zanim wyczaiłem, jak tę cholerę załatwić.

Takie tam różności

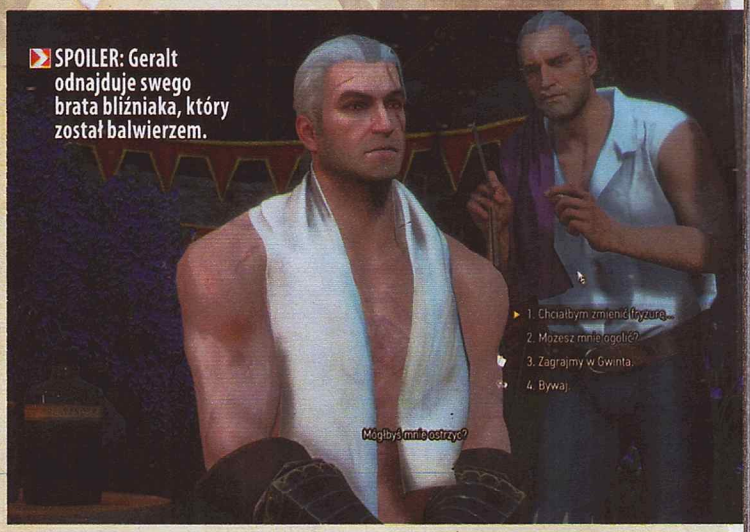
Z innych zmian – w grze poprawiono interfejs (szczególnie jeśli grasz na padzie, po-

Jak się przesadzi z grzybkami, to się potem takie rzeczy widzi...

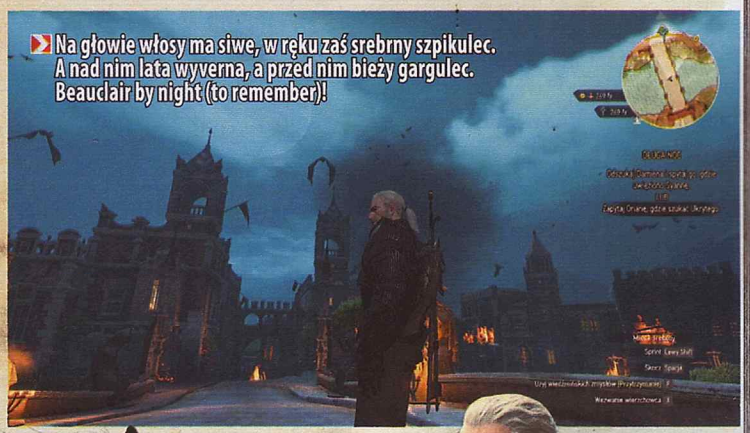


Geralt z Rivii, herbu Most. W tarczy cztery lyrijskie romby oraz most kamienny (na Jarudze).

Przetykacz do zlewu może być straszliwą bronią we wprawnej łapie olbrzyma.



SPOILER: Geralt odnajduje swego brata bliźniaka, który został balwierzem.



Na głowie włosy ma siwe, w ręku zaś srebrny szpikulec. A nad nim lata wyverna, a przed nim bieży gargulec. Beauclair by night (to remember)!

czujesz różnicę – np. łatwiej rzuca się Znaki), zmodyfikowano ekrany ekwipunku itd. Generalnie rzecz biorąc, są to zmiany na lepsze. (Wraz z premierą KiW wyjdzie patch poprawiający to w podstawce). Na mapie pojawiły się nowe znaczniki, a gracz ma teraz możliwości stawiania tam własnych ikon, którymi zaznaczy sobie np. zbyt silnego na razie potwora. Zbroje wiedźmińskie dostały poziom arcymistrzowski i będzie się je dało barwić na wybrane kolory (proces jest odwracalny). Ale najistotniejszą zmianą jest **możliwość pogłębiania mutacji Geralta** – ale żeby móc to czynić, trzeba zaliczyć dość długi quest. W efekcie zyskamy dostęp do nowego drzewka umiejętności. Moja ulubiona „mutacja+" to ta, która dodaje do mocy Znaków 50% obrażeń zadawanych przez posiadany srebrny miecz (o ile jest wiedźmiński albo magiczny). Przy czym – żeby nie było za prosto – choć możemy tworzyć wiele mutacji, naraz da się używać tylko jednej.

Jak grać, panie premierze?

KiW działa dokładnie tak samo jak Serca. Czyli – możemy pograć w trybie New Game+, możemy po bożemu, grając w Dziki Gon, gdzie pojawi się jako quest (choć przed 34 levelem nie radzę), a możemy też odpalić sam dodatek, korzystając ze zdefiniowanej przez twórców gry postaci wiedźmina na 34 poziomie. A ile pogramy? **Teoretycznie mówi się o 20-30 godzinach** – ale to przy założeniu, że się robi każdy dostępny quest, odkrywa wszystkie znaki zapytania itd. Myślę, że sensowniej będzie podzielić to na pół. Pewnie nawet, trzymając się jedynie głównego wątku i importując wymaksowanego Geralta z save'a, dałoby się zejść sporo poniżej 15 godzin, tylko po co? Poziom trudności? Moim zdaniem podobny do podstawki, przy czym jest paru bossów, których pokonać trzeba sposobem, a nie siłą, i oni mogą was nieco zdrowia i nerwów kosztować. Coś o tym mogę powiedzieć.

Coś się kończy

No i przechodzimy do tego drażliwego miejsca, gdzie trzeba wystawić ocenę... Wady? Jeśli miałbym się czegoś czepić, to raczej pewnego zmęczenia materiału, dotyczącego całego W3. Że większość misji to „włącz zmysły, idź śladem, badaj, słuchaj monologów Geralta, znajdź, zarąb". Że im dłużej gram, tym bardziej widzę nieustannie powtarzające się modele twarzy enpeców, których jest parę na krzyż, co twórcy raczej nieskutecznie starają się przesłonić zarostem albo różnymi fryzurami. A w wypadku twarzy starych kobiet ewidentnie jest to JEDEN model. Tak, jeden. Więc nie będę karał Krwi i wina za to, że teraz to widzę, skoro nie wytykałem tego choćby poprzedniemu dodatkowi. Zresztą, u diabła, to są technikalia, a dla mnie liczy się opowieść. A w tę tradycyjnie wsiąkam po uszy i kupuję ją na pniu, z całym dobrodziejstwem inwentarza. (Choć muszę powiedzieć, że jedno z ciekawie zapowiadających się zleceń, finalnie zmuszające mnie, bym miotał się po całym księstwie (15 lokacji do odwiedzenia!), seryjnie tłukąc archespory, najzwyczajniej mnie wynudziło).

Ten tekst piszę w pociągu, dwie godziny od momentu, gdy ukończyłem grę. Nie mam wina, a krew we mnie jeszcze buzuje od dawki adrenaliny, którą mi zaaplikowała rozgrywka. Może gdybym tworzył go po tygodniu, byłbym obiektywniejszy. Ale nie wiem, czy chcę patrzeć na coś, co pokochałem, nie sercem, lecz mędrca szkiełkiem i okiem. Więc póki jeszcze nie zacznę myśleć: „ale czy to nie przesada, ale co powiedzą czytelnicy, znowu zacznie się ględzenie »no jasne, kupili recenzję«", patrzę sercem – i od serca daję 10/10. Ale uwaga – **to nie jest ocena Krwi i wina. To jest moja ocena całości** – Wiedźmina 3: Dziki Gon z dwoma DLC i masą darmowych dodatków. To jest wycena 170 wyjętych z życia godzin.

I tą ostentacyjną dziesiątką ostatecznie żegnam(y) się z Geraltem, bo wraz z KiW CDP Red ostatecznie zamyka rozpoczętą w 2007 trylogię wiedźmińską. Va faill, Gwynbleidd! **|CDA|**

(*) Gwoli ścisłości – sam Sapkowski w jednym z wywiadów stwierdził, że jego zdaniem Regis przeżył i się zregenerował, więc nie jest to jakiś strasznie naciągany powrót. A w świetle tego, co o wampirach wyższych powiedzieli – ustami Regisa – scenarzyści, to wręcz byłoby dziwne, gdyby NIE ożył. Więc nie dziamgać mi tu, marudy, że „ale jak oni mogli...". Ja się tam cieszę, lubiłem skubańca.

OCENA

10

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 9

- + długo by mówić...
- + Regis
- + Kraina 1000 Baśni
- + filmowość
- + doroślejszy humor
- − niektóre (nieliczne) questy/zlecenia mało finezyjne
- − parę razy zabici groteskowo zawisali w powietrzu
- − jak w Toussaint udają się wina, skoro cały czas tam mocno wieje, co parę godzin pada i co najmniej raz na dobę są straszne burze? :)
- − pantery... Jakoś mi nie pasują do Toussaint

PEGI 7

PRODUCENT: PARADOX DEVELOPMENT STUDIO
DYSTRYBUTOR: PARADOX
CENA: OK. 176 ZŁ (40 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 32 GRACZY

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 QUAD 2,66 GHZ/ATHLON X4 3 GHZ, 2 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 5770

GATUNEK: 4X

Kosmiczne starcia to miły, ale rzadki gość.

Ogromną większość czasu zajmuje doglądanie ekspansji międzygwiezdnego królestwa.

STELLARIS™

Kontempluje praktyczność czystek etnicznych: **enki**

Clausewitz z przebiegłością wielkiego stratega podprowadzał wojska pod moje mury dwukrotnie – przy okazji Europa Universalis III i IV. Pozornie bez rezultatów, ale tak naprawdę tylko uśpił moją czujność i czekał, by przed paroma tygodniami uderzyć nagle, z pełną mocą i bez litości.

Nazwiskiem słynnego pruskiego generała developerzy z Paradoksu ochrzcili swój silnik wykorzystywany przy robieniu złożonych produkcji spod znaku „grand strategy" z pauzowalną akcją toczącą się w czasie rzeczywistym. On zaś zdobył mnie tym, że skonstruowane na nim Stellaris – strategia o zgoła galaktycznej skali – zachowało wiele z militarno-politycznej szczegółowości serii Crusader Kings czy Hearts of Iron, ale jednocześnie niemal od razu po jego odpaleniu byłem w stanie podjąć wyzwanie poprowadzenia mojego ludu ku świetlanej przyszłości w galaktyce, ucząc się reguł rozgrywki po kolei i na bieżąco. **Naprawdę trudno było mi oderwać się od gry, by napisać tych kilka słów**, a i tak gdzieś w innej szufladce mózgu w tej chwili składuję sobie pomysły na to, jak zareagować na ostatnie wydarzenia, które wstrząsają moim Gwiezdnym Kolektywem Ix'Idar.

A mam nad czym dumać. Właśnie po dziesięciu latach wasalizacji wcieliłem do imperium planetę jednej z rywalizujących ze mną ras i zastanawiam się, co zrobić z jej populacją. Mógłbym, na przykład, przemęczyć się i walczyć politycznie z separatystami w nadziei, że ostatecznie moi nowi poddani staną się produktywni i nie wykiełkuje spośród nich jakiś ichni XCOM. Ale kusi mnie też całkowita czystka gatunku. Przerażająca, potworna, straszliwa, upiorna. Ale szybka i skuteczna. A jako że moje stawonogi żyją pod władaniem hegemonii despotycznej i jako fanatyczni kolektywiści zupełnie nie przejmują się takimi błahostkami jak np. moralność niewolnictwa – wykonalna jednym kliknięciem.

Ad astra

Niezmiernie podoba mi sposób, w jaki Stellaris odkrywa przed graczem kolejne warstwy swojej gameplayowej głębi. Początek każdej rozgrywki to chwile gorączkowego szukania po omacku najbliższych systemów bogatych w minerały i kredyty energetyczne – dwie najczęściej używane waluty. To budowa pierwszych stacji górniczych, wybranie pierwszych celów badań, rozbudowa infrastruktury macierzystej planety. Następnie przychodzi czas postawienia pierwszego posterunku granicznego i poszerzania terytorium – jeszcze pokojowej, ale już zaciętej walki o najsmakowitsze kąski – a także identyfikacji słabych rywali (ewentualnie zdania sobie sprawy z tego, że znajdujemy się pomiędzy młotem a kowadłem). Zwykle pojawiają się w okolicy piraci – pierwsze niewielkie zagrożenie, na którym możemy przetestować dziewiczą flotę korwet.

Usiądź na chwilę, wstań jutro rano.

Kolejne godziny to zakładanie kolonii na zdatnych do zamieszkania planetach, angaż zarządców, wpływanie na decyzje władcy (jeśli naszym ustrojem jest demokracja) czy wreszcie wojna. I to nie w rodzaju „najeżdżam, bo czuję się silny", tylko poprzedzona wyborem konkretnego celu, który chcemy osiągnąć poprzez konflikt. A jeżeli uda nam się je osiągnąć i podbić przeciwnika w części lub całości, musimy się zmierzyć z pokłosiem wojny – wrogim nastawieniem okupowanych ludów, pogorszeniem stosunków dyplomatycznych itp. A jeszcze do tego dochodzi przecież możliwość projektowania okrętów, badanie anomalii i wykorzystywanie zdobytej w ten sposób wiedzy, wydawanie edyktów imperialnych i planetarnych, dostosowywanie wewnętrznej polityki, badanie szczątków po potyczkach, obserwacja lub przyspieszanie ewolucji prymitywnych cywilizacji, rebelie zbuntowanej sztucznej inteligencji i tak dalej. Cieszy przy tym wszystkim sprawne kolejkowanie rozkazów z Shiftem, ale **przydałaby się możliwość automatyzacji wielu podstawowych czynności**. Po kilkunastu godzinach akcja wyraźnie zwalnia. Dążyć można tylko do dwóch rodzajów zwycięstwa i oba niestety stawiają na podbój.

Wojna z grzybnią

Moi Ix'Idar to trzecia i jak dotąd najlepiej radząca sobie rasa po chthulhowatych Czinorr (polonizacja jest w dużej mierze dobra, ale ostały się zakamarki, do których nie zdołała sięgnąć) i grzybowatych, stworzonych osobiście przeze mnie Enkkorrach. Na normalnym (czyli najłatwiejszym z trzech) poziomie trudności nie jest wcale z górki, a niefortunne umieszczenie początkowe na mapie galaktyki (największa może mieć aż 1000 systemów – modderzy przebili już tę wartość wielokrotnie) może okazać się naprawdę dużym wyzwaniem. Co tym bardziej zachęca do dalszych prób i kombinowania na jeszcze większą skalę i jeszcze więcej lat wprzód. Dobra, kończę, bo brakuje miejsca i muszę wracać do gry. |CDA|

OCENA
8+
GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

+ rozbudowana polityczno strategia kosmiczna
+ łagodnie wprowadza w swoje arkana
+ świetna elektroniczna i „filmowa" muzyka
+ po prostu wciąga

− brak scenariuszy
− brakuje dobrego późnego etapu gry

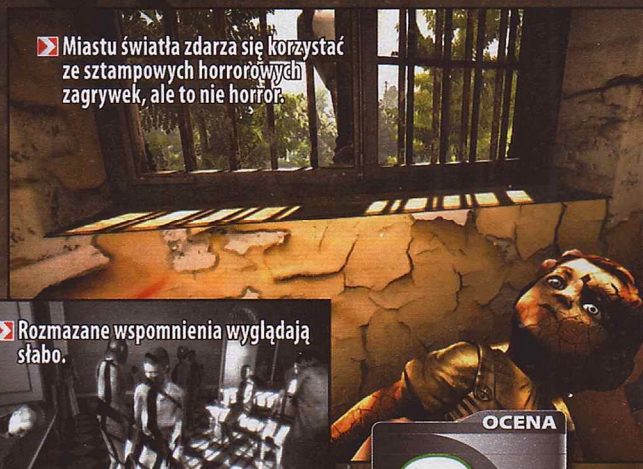
?

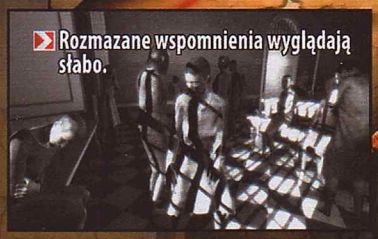
PLATFORMA: PC
PRODUCENT: LKA
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 62 ZŁ (14,24 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: INTERAKTYWNY FILM

THE TOWN OF LIGHT

Nie szokuje jej terapia szokowa: **9kier**

Moja trzygodzinna przygoda z The Town of Light pod wieloma względami przypomina mi równie krótką i równie nieprzyjemną schadzkę z Neverending Nightmares. Obie próbowały poradzić sobie z tematyką chorób psychicznych i obie całkowicie się na tym wyłożyły.


Miastu światła zdarza się korzystać ze sztampowych horrorowych zagrywek, ale to nie horror.


Rozmazane wspomnienia wyglądają słabo.

Ciekawe jest to, że żadna z nich nie została jednogłośnie zmiażdżona przez krytyków – obstawiam, że powodem jest właśnie ciężka tematyka, którą najwyraźniej po prostu wypada docenić, nawet jeśli developerzy ewidentnie jej nie podołali. Rozgrywka w This War of Mine sprowadzała się do powtarzalnego sima przeplatanego powtarzalną skradanką, a jednak gra zgarnęła kupę nagród i chyba w każdej recenzji podkreślano fakt, że przedstawia życie cywili podczas wojny w Bośni. Cóż, podczas oceniania „gier zaangażowanych" fabuła czy rozgrywka często schodzą na dalszy plan, ale w przypadku The Town of Light nie istnieje strona, z której mogłabym spojrzeć na produkcję, by pozytywnie ją ocenić.

Tytuł LKA traktuje o włoskim szpitalu psychiatrycznym z lat 30. i **próbuje łączyć klasyczny symulator spacerowicza i grę edukacyjną, z rzadka korzystając z dorobku wypracowanego przez developerów pierwszoosobowych horrorów**. Na tle dziesiątek gier tego typu tę wyróżnia fakt, że akcję osadzono w niegdyś istniejącym, zamkniętym w latach 70. ośrodku, a gracz ma możliwość obejrzenia sobie młoteczków do lobotomii i innych narzędzi medycznych z tamtego okresu. Podczas trzech dłużących się godzin prześledzisz też historię bohaterki, Renée, a konkretniej wszystkich przykrych rzeczy, jakie przydarzyły się jej w okresie pobytu w ośrodku. Twórcy podkreślają, że historia bazowała na „prawdziwych faktach" (tak!), i być może przeczytali mnóstwo raportów prowadzonych przez personel szpitala oraz dzienników pacjentów, ale w samej grze w ogóle tego nie czuć. W czasie rozgrywki nie dowiedziałam się prawie niczego nowego o tym, jak w latach 30. wyglądały praktyki medyczne (tylko tyle, że przeprowadzano nielegalne aborcje), i jestem rozczarowana, że developerzy wyłożyli się i na tym polu.

Jeśli odrze się produkcję ze źle przeprowadzonego aspektu historycznego, zostaną **naprawdę tandetne, fatalnie napisane monologi**, wypowiedziane zresztą z taką emfazą, że nie mogłam powstrzymać śmiechu. A także zwyczajnie **słaby, choć nieliniowy scenariusz**, powierzchowny i niewiarygodny, konieczność zwiedzania niewielkiego ośrodka wte i wewte, **kompletnie niezapamiętywalna ścieżka dźwiękowa oraz koślawe animacje**, nieludzkie w tym samym stopniu co dawne metody leczenia. |CDA|

OCENA

3+

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 6
AUDIO 4

+ odtworzono rzeczywisty ośrodek psychiatryczny
+ nieliniowa
− nie wzbogaca intelektualnie
− nieangażująca historia
− tragiczne i tragicznie zagrane monologi
− brzydkie animacje
− niepotrzebnie próbuje czasem udawać horror

16

PLATFORMA: PS4
PRODUCENT: SEGA
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: AKCJA/TAKTYCZNA

VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED

Taktyczne potyczki sprawdzają i zmysł strategiczny, i refleks.

Czterej pancerni, biustoid Selvarii i...: **enki**

To dla mnie jedna z najbardziej pamiętnych gier z czasów, gdy w redakcji byłem świeży i nie miałem własnej konsoli. Zaskakujący i ponadczasowy miks visual novel, gry taktycznej i strzelanki.

W oryginalnej peestrójkowej wersji Valkyria Chronicles ukazała się w 2008 roku. Od tamtego czasu powstały dwa sequele na PSP, manga i serial anime, a jeszcze w tym roku ma wyjść prequel – Valkyria: Azure Revolution. Scenariusz koncentruje się na perypetiach koedukacyjnego plutonu poborowych zmuszonych do obrony swojego neutralnego, ale bogatego w strategiczny surowiec państwa przed napierającymi siłami Imperium Wschodnioeuropańskiego. Tło fabularne silnie zalatuje uładzoną, lekko zalatującą fantasy impresją na temat II wojny światowej w Europie. Nagłe przechodzenie od niezręcznych, okraszonych mangowym humorem wzdechów, ochów i achów dwojga młodych głównych bohaterów do obrazów rozstrzeliwania cywilów na ulicach to coś, do czego trzeba po prostu przywyknąć.

A ochów i achów tu sporo, bo gra ma formę opowieści, której rozdziały – raz to animowane, raz to visualnovelowate, raz to rozgrywane w trybie taktycznym – poznajemy po kolei, przy czym **na zaliczenie całości trzeba poświęcić ok. 30 godzin**. Siłą tytułu jest zarówno bogata obsada młodych rekrutów, z których każdy ma własny charakter i których własnoręcznie dobieramy do uczestnictwa w potyczkach. Te ostatnie to arcyciekawa wariacja na temat taktycznych turówek, w której podczas jednej rundy sterujemy wybranymi postaciami bezpośrednio, mogąc oddać jeden strzał na akcję i musząc uważać na ostrzał nieruchomego, ale potrafiącego kąsać ołowiem AI (po czym następuje zamiana ról). Sztuczna inteligencja nie poraża polotem, a im dalej w las, tym imperialne masy rzucane przeciw graczom robią się większe i tym bardziej zmuszają do grindu pobocznych potyczek na poznanych już mapach. Dynamika starć, konstrukcja map, pięć klas żołnierzy (plus niepozorny superczołg) oraz brak możliwości zapisu w trakcie walki bardzo dobrze rekompensują jednak tę niedogodność. A są przecież jeszcze w pakiecie przykuwający oko „akwarelowy" styl graficzny, a także system levelowania klas i rozwoju uzbrojenia. No i dodatkowe minikampanie dołączone uprzednio jako DLC. Nie masz PS4? Od półtora roku można dostać również na PC. Pad w dłoń i za Gallię! |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

+ długa fabuła i bogata obsada
+ dynamiczne starcia taktyczne
+ DLC w zestawie
+ styl graficzny opiera się upływowi czasu...
− ...choć gdzieniegdzie widać, że nikt nie jest nieśmiertelny
− tępa AI
− konieczność późniejszego grindu

PEGI 16

- PRODUCENT: GEARBOX SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PSN, XBL
- OPŁATY: OK. 220 ZŁ (50 €, PC), 299 ZŁ (PS4), 233 ZŁ (XBO) + MIKROTRANSAKCJE
- WERSJA PL: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 2,66 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 460/AMD HD 6870
- GATUNEK: FPS/MOBA

TYLKO ONLINE

BATTLEBORN™

Postrzelałaby ognistą bronią: **9kier**

Prolog Battleborna jest wyjątkowy! Tak bardzo, że ogrywałam go dwa razy! Wynikało to z tego, że informacja o ukończeniu prologu nie przenosiła się w chmurze, więc jeśli ktoś postanowił przerzucić się na nowy sprzęt albo – nie dajcie, bogowie – sformatować dysk, musiał zrobić nudnawy wstęp od początku, przy okazji oglądając obrzydliwie długie, mało lotne, rysowane intro(*).

Ktoś powinien chyba przypomnieć Gearboksowi, że pierwsze wrażenie robi się tylko raz. W przypadku Battleborna były to nieprzeklikiwalna cutscenka narysowana trochę w stylu próbującym podrabiać stare anime z Polonii 1 i obowiązkowy, pozbawiony wyrazu, sztampowy samouczek, którego elementy kolejno krzyczały: **„zerżnięto mnie z Borderlands! Mnie też, mnie też!"**. Podział na zdrowie i tarczę pojawia się w wielu grach, to prawda, podobnie jak opatrzony kodem kolorystycznym sprzęt, ale w niektórych aspektach nowy FPS Gearboksa tak bardzo przypomina kultową serię z vault hunterami (styl graficzny, sposób, w jaki ze skrzynek wypadają buffy i loot, wyskakujące cyferki obrażeń i napisy w przypadku krytyków itp.), że wygląda jak Borderlands po liftingu. I wycięciu humoru. I ciekawych postaci. A przede wszystkim – najważniejszego elementu Pandory i okolic: proceduralnie generowanej broni, bez której seria z poszukiwaczami krypt nie zrobiłaby w branży takiej furory.

Pod koniec ostatniej misji poziom trudności ze „strzela się, nie?" skacze do „ginę, ginę, ginę".

Kozak i muchomorek

Gearbox podjął się trudnego zadania – **stworzenia na bazie Borderlands czegoś, co nadawałoby się do rozgrywek PvP 5 na 5**. I choć efekt jest w wielu aspektach całkiem zadowalający, nie potrzeba tęgiej głowy, by w każdym z nich znaleźć jakieś ale. Gra wygląda bardzo dobrze (styl graficzny trochę przypomina WildStara), ale większości map brakuje charakteru, mimo że studio raczy graczy to śniegiem, to piachem, to bujną roślinnością. Wrogów bije się – zarówno wręcz, jak i z daleka – całkiem przyjemnie, a krytyki wyskakują odpowiednio często, ale w samej walce nie ma nic, czego nie widzielibyśmy wcześniej. W czasie wbijania kolejnych poziomów doświadczenia w ramach jednego meczu postacie awansują i decydują się na jakąś modyfikację, ale do wyboru na każdym levelu są zawsze zaledwie dwie (nie licząc mutacji). Że niby więcej zmniejszyłoby tempo rozgrywki? Być może, ale Blizzard wprowadził bardziej złożoną mechanikę w Heroes of the Storm i nie przypominam sobie, aby gracze masowo narzekali na to, że modyfikacji jest za dużo. Że to MOBA, a to FPS? To prawda, lecz w Battlebornie każdy z bohaterów ma kilka umiejętności, a jeden z trzech trybów PvP – ten najbardziej sensowny – polega na eskortowaniu minionów na liniach, więc sami odpowiedzcie sobie na pytanie, czy nie można ich porównywać.

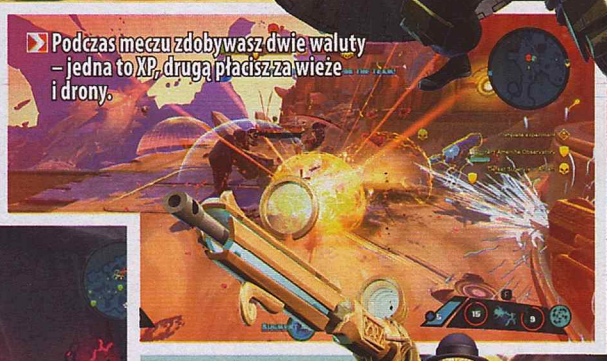
Największym problemem Battleborna jest wspomniany brak wyrazu – intro próbuje przedstawiać bohaterów jako kozaków, o których zresztą nieustannie trąbiono w materiałach reklamowych, ale postacie są do siebie wizualnie podobne albo niczym nie wyróżniają się na tle gatunkowego standardu i kończy się na tym, że żadna cię nie obchodzi. (Śmieszna rzecz: tło fabularne bohaterów, które nikogo w strzelankach nie interesuje, trzeba sobie odblokować). Oczywiście są wyjątki, jak steampunkowy robosnajper Marquis – jedyny, którego polubiłam bardziej – czy wielki grzyb Miko, który wygląda jak muchomor z biustem. Na szczęście też mechanicznie różnią się na tyle, że korzystając z trzech aktywnych umiejętności, nie ma się wrażenia, że gra się wciąż tą samą postacią. Nie da się natomiast ukryć, że w Overwatchu zostało to zrealizowane jeszcze lepiej i tam nawet leczące wsparcie jest wyraźnie zróżnicowane.

To takie Borderlands z PvP, ale bez kolekcjonowania broni.

Miniony do pieca

Choć Battleborn ma się koncentrować na PvP, w grze znajduje się również całkiem przyzwoita, kilkugodzinna kampania fabularna,

Gestykulacja Miko kojarzy mi się z Zenyattą z Overwatcha.



Podczas meczu zdobywasz dwie waluty – jedna to XP, drugą płacisz za wieże i drony.

Głos Orendi podkłada Ashly Burch, a w obsadzie jest jeszcze kilka znanych nazwisk.

którą można ogrywać w co-opie. Szkoda tylko, że gra wymaga stałego dostępu do internetu, nawet gdy ma się ochotę rozegrać samotnie którąś z – nie licząc prologu – ośmiu misji. Te, słabo napisane i obecne na różnych poziomach trudności, przygotowane są, podobnie jak tryby oparte na rywalizacji, dla pięcioosobowej drużyny. Jednak to, co tu nie przeszkadza – **fatalny, niesprawiedliwy matchmaking**, który stanowczo zbyt często dobiera do żółtodziobów na jednocyfrowym poziomie konta kolegów na trzydziestym którymś – jest również bolączką PvP, więc zdarzały się mecze, w których moja drużyna przegrała 0:100.

Z tego też powodu **zdecydowanie lepiej bawiłam się w kampanii**, ale ile można bezmyślnie przeć do przodu i trochę automatycznie odpierać kolejne hordy podobnych przeciwników? Nawet bossowie zdecydowanie zbyt często wpisują się w schemat: szef szefów osiąga nietykalność, po czym przyzywa przydupasów, po ich śmierci nietykalność chwilowo traci i sytuacja się powtarza. Naturalnie ruszyłam w końcu na podbój PvP, gdzie zapoznałam się z trzema trybami, z czego tylko schadzka z jednym okazała się przyjemna. Najmniej przypadł mi do gustu tryb dewastacji – statycznych przepychanek, które za każdym razem kończyły się nudną walką pozycyjną. Gdzieś w środku plasował się incursion, czyli klasyczna dominacja z przejmowaniem punktów na mapie. Moim faworytem okazał się bardzo mobowy, bo też polegający na przepychaniu minionów na dwóch liniach i poświęcaniu ich w wielkim piecu meltdown, przy którym spędziłam najwięcej czasu i mimo niesprzyjających wyroków matchmakingu nawet udało się nam (mnie, enkiemu i Bastianowi) niektóre mecze wygrać!

Brak zdolności kredytowej

Nie zawsze zdoła się dojechać do końca czy to misji fabularnej, czy meczu PvP, bo gra źle znosi Alt-Taby, **lubi się zamyślić podczas loadingu czy wyrzucić kogoś z serwera**, a wtedy nie ma zmiłuj – dołączyć ponownie się nie da. W takich sytuacjach choćbyś zrobił niemal całą mapę i zajęłoby ci to 40 minut, ale nie dotarł do podsumowania, nie dostaniesz ani lootu, ani kredytów, czyli battlebornowego odpowiednika punktów doświadczenia. A jest co odblokowywać i zdobywać, to trzeba Gearboksowi przyznać. Sprzęt, z którego potem buduje się zestawy do wykorzystania w trakcie meczu, tytuły, skórki i naturalnie bohaterowie – za wyzwania, za spostrzegawczość (wypatrywanie i otwieranie skrzynek) i za zdobywane w trakcie zabawy kredyty.

Wydawca poinformował też, że z czasem pojawią się DLC i dodatkowa kosmetyka w rodzaju nowych gestów czy skinów, i wygląda na to, że niektóre z nich będą sprzedawane za prawdziwe pieniądze, co jest bezczelne w przypadku gry kosztującej dwie czy, w przypadku PS4, trzy stówy. To równie nieeleganckie jak podciąganie Borderlands do standardów tak obecnie popularnych moboshooterów (zresztą nieumiejętne) i udawanie, że to całkowicie nowa gra. **W Battleborna można z przyjemnością pograć, ale tylko ze znajomymi i tylko przez jakiś czas**, zwłaszcza że zadebiutował zaledwie kilka tygodni przed premierą Overwatcha – który nie jest spektakularnie lepszy, ale nawet „trochę" robi różnicę w przypadku, gdy na jednego i drugiego trzeba wyłożyć niemałe pieniądze. |CDA|

(*) Moment intra, w którym wielka postać nakłada na głowę czapkę z daszkiem, patrzy na kolegę i „filmowo" kiwa głową – bezcenna chwila, kiedy we wspólnym zażenowaniu rozumieliśmy się z Crossem bez słów.

Okiem Bastiana — OCENA 7

Battleborn to takie trochę Borderlands w przebraniu – mechanika jest bardzo podobna, stylistyka też, akcję zawiązano jednak w nowym uniwersum. Pod względem gameplayu jest po prostu dobrze – starcia PvP są odpowiednio dynamiczne i satysfakcjonujące (choć polecam tylko tryby incursion i meltdown), a strzelanie to borderlandsowe połączenie erpega i rasowego shootera. Z postaci do wyboru szczególnie upodobałem sobie Thorn: hybrydę łuczniczki i maga, która mechanicznie wypada ciekawiej i lepiej niż Hanzo z Overwatcha. Problemem gry jest jej kompletnie nieinteresujący świat – fabuła to wydmuszka, a żaden z dostępnych bohaterów nie sprawił, że pomyślałem: „o, a tym to muszę zagrać!". Dość powiedzieć, że wspomniana Thorn prezentuje się lepiej we wprowadzającym filmie animowanym niż w grze. Tytuł traci też nieco przez przekombinowany, nieczytelny interfejs i wszechobecną pstrokatość – miejscami naprawdę nie wiadomo, gdzie się udać.

Okiem enkiego — OCENA 7

Wyszło, jak wyszło. Za to, że nie poszedł kolejny raz utartą ścieżką Pogranicza i spróbował stworzyć coś całkowicie nowego, należy się Gearboksowi ciasteczko. Za sprokurowanie ośmiu co-opowych rajdów, za tryb meltdown, za dynamikę walki takimi postaciami jak Rath czy Miko czy wreszcie entuzjastyczne używanie żywych barw na ekranie. Za to, że da radę się przy Battlebornie dobrze bawić. Czasem jest to radość przez łzy, a czasem śmiech przetykany zgrzytaniem zębów o suche żarty; wywrzaskiwane nieciekawe dialogi napędzające nieinteresującą fabułę; niesprawiedliwy matchmaking typujący piątkę zgranych 20-30-poziomowców na zbieraninę żółtodziobów dopiero rozpoczynających przygodę z PvP itd. Może to się jeszcze poprawi. Mam nadzieję, że się poprawi, bo cenię sobie jego pomysł na rozgrywkę ponad do bólu ograne już Call of Duty i Battlefieldy.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

- + całkiem przyjemny tryb eskortowy
- + kilkugodzinna kampania fabularna
- + dobrze wygląda
- + niezły system odblokowywania postaci i innej zawartości
- + dużo zawartości do odblokowania
- + nieinwazyjne mikrotransakcje
- − Borderlands bez kolekcjonowania broni
- − postaciom i lokacjom brak charakteru
- − próbuje być śmieszna, a nie jest
- − nie da się grać w tryb single offline
- − niestabilna
- − źle znosi disconnecty i Alt-Taby
- − niesprawiedliwy matchmaking

PEGI 3

- PRODUCENT: DECK 13 HAMBURG
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 110 ZŁ (25 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 8 GRACZY
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU CORE I3 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 260/AMD HD 4850

- GATUNEK: EKONOMICZNA

TRANSOCEAN 2 RIVALS

Dodanie rywali i punktów zwycięstwa sprawiło, że gra się krócej, ale bardziej dynamicznie.

W portach można – i trzeba! – kupować oddziały.

Torpeduje biznes konkurencji: **enki**

Gioia Tauro, Ambarli Limani, Dżudda, Lima, Kaohsiung, Jawaharlal Nehru. Do niedawna wziąłbym te słowa za inkantację przywołania kakodemona. Dziś porty te znam jak własną kieszeń, a w każdym z nich czeka na mnie... biuro.

Nie skłamię, jeśli powiem, że to jeden z najbardziej oczekiwanych przeze mnie sequeli ostatnich lat. „Jedynka" wciągnęła mnie na długie godziny ciekawym podejściem do symulacji biznesu światowej spedycji morskiej (z elementami prostego kursu ręcznego „parkowania" stalowych kolosów). Po „dwójce" spodziewałem się jeszcze więcej „całej naprzód" i zdecydowanie ją dostałem, choć z początku moc poszła nie w ten silnik co trzeba.

Pierwsza część oferowała długą (mnie wyjęła z życia 30 godzin) kampanię przeprowadzającą przedsiębiorstwo gracza od początków z kredytem na plecach po światową dominację na wodnych szlakach. W porównaniu z nią kontynuacja to szachy błyskawiczne – szybki start, nagły rozwój i przeciwnicy AI lub inni gracze na mapie. Tryb fabularny znów wrzuca nas w buty szefa nowego przedsiębiorstwa frachtowego, przy czym tym razem podzielony jest na sześć misji (w sumie około 8 godzin) stopniowo wprowadzających dodatkowe elementy rozgrywki i przygotowujących do clou zabawy, czyli starć z przeciwnikami AI lub innymi graczami.

Wodolotem w szybki rejs

TransOcean 2 nie bez kozery ma w podtytule „Rivals". W trwających od 60 do 120 minut sesjach multi (w grach z botami wciąż domyślnie gra jest pauzowana) szybkość podejmowania decyzji to często czynnik kluczowy i warto graczy na to przygotować, każąc im „kierowniczyć" na pełnych obrotach niemal zerowej automatyzacji (w „dwójce" dodano opcję włączenia autopilota poszczególnym frachtowcom, ale jest to drogie, a poza tym daje im tylko krótkotrwałą i niewielką autonomię).

Wprowadzone nowości zapewniają kreatywną odskocznię od typowej motywacji „jak najszybciej się nachapać". Po pierwsze **do dyspozycji dostajemy trzy typy statków – kontenerowce, masowce i zbiornikowce**. Po drugie dowożąc towary do portów w danej części świata, zdobywamy w niej punkty reputacji umożliwiające kupno przedstawicielstw i czerpanie zysków z operacji przeprowadzanych przez rywali w tym regionie. Po trzecie rozgrywki (poza kampanią) podzielone są na rundy, każda wymaga wykonania innych celów, np. posiadania większej liczby jednostek albo przedstawicielstw czy wykonania sabotaży przeciwko konkurentom. Skuteczność graczy nagradzana jest punktami zwycięstwa podliczanymi pod koniec każdej z nich. Z meczu na mecz cele się zmieniają i da się poznać tylko te, które będą aktywne w kolejnej rundzie, wobec czego jest i możliwość strategicznego kombinowania parę miesięcy w przód, i trzęsienia portkami przed tym, czy obrana taktyka nie zemści się za trzy kwadranse.

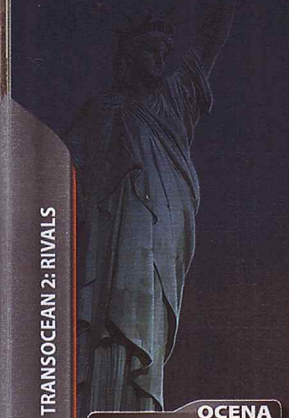
Wszystko to sprawia, że szybkie obkupienie się w same tankowce (bo zarabiają najlepiej) jest mniej opłacalne niż zdywersyfikowanie floty i sprawne zarządzanie statkami pozostałych dwóch rodzajów (te zarabiają gorzej, ale zdobywają znacznie więcej punktów reputacji w regionach). Swoją drogą po bezpauzowym (rzuciłem się na grę w dniu premiery, kiedy twórcy nie zdążyli jeszcze załatać braku możliwości zatrzymania czasu) wycisku, jakim były dla mnie ostatnie trzy scenariusze kampanii, rozgrywka z AI na poziomie normalnym to pikuś (jest jeszcze łatwy i trudny). Dużo ciekawiej jest, rzecz jasna, w meczach multi, ale niestety lobby gry na razie nie przytłacza tłumami chętnych.

38 000 ton hardkorowego koksu

Usprawnienia i modyfikacje rozgrywki sprawiły, że **powrót do w zasadzie tego samego interfejsu, mapy, portów, a nawet postaci w kampanii był dla mnie miłym przeżyciem**, ale na pewno nie tak angażującym i rewolucyjnym jak „jedynka". Niespodziewanie sporym zawodem jest fakt, że „portowa" minigierka w 3D, w której precyzyjnie nawigowaliśmy statkami po akwatoriach, pojawia się tu rzadko, mapka jest jedna, a inne jednostki są zabugowane i, schodząc z drogi, wbijają się radośnie w keje. Po cichu liczyłem również na to, że developerzy rozwiną nieco skrzydła kreatywności i czerpiąc z tradycji, powiedzmy, Cywilizacji, wymyślą sposób na proceduralne generowanie map świata, każąc za każdym razem uczyć się nowej geografii. Ale kto wie, formuła TransOcean jest na tyle dobra, że mogłaby z powodzeniem zostać przeniesiona na inne planety i w inne czasy. Mars, ahoj?

|CDA|

Dla fanów morskich potyczek biznesowych.



TRANSOCEAN 2: RIVALS

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 6

AUDIO 6

- ➕ nowe rodzaje frachtowców
- ➕ reputacja i wykupowanie przedstawicielstw
- ➕ rundy, cele, punkty zwycięstwa
- ➖ niewiele nowego w wyglądzie i interfejsie
- ➖ dokowanie w portach tylko jako nic nieznacząca ciekawostka

REKLAMA

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: MOJANG
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: ZA DARMO
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNE DO 4 OSÓB
GATUNEK: STRATEGICZNA

Na pierwszy rzut oka przypomina Slay, ale mechanizmy są trochę inne.

CROWN AND COUNCIL

Ciuła na uniwersytety: **9kier**

Choćby Mojang wydał teraz osiemdziesiąt cztery inne gry, i tak pozostanie „studiem, które zrobiło Minecrafta". To powód do dumy, a jednocześnie przekleństwo, które zawyża oczekiwania wobec przyszłych tytułów.

Crown and Council to strategiczny drobiazg stworzony przez pracownika Mojanga w czasie game jamu i odnoszę wrażenie, że znana nazwa studia bardzo grze szkodzi. **Jest darmowa, ma aż 75 poziomów i choćby z tego powodu warto ją wypróbować**, zwłaszcza jeśli w przeszłości zagrywałeś się w Slay.

Mechanizmy zrozumie pięciolatek. Zaczynasz z jednym polem i wieżą, wydajesz monetkę na atak, a każde zdobyte pole da ci w następnej turze kolejnego pieniążka. Za złoto budujesz uniwersytety, baszty i miasta lub wysyłasz flotę. Szybko dojdą kopalnie złota, bunty ludności i spadające na miasta plagi, a na proceduralnie generowanej mapie zawsze chodzi o to samo – zmiecenie innych królestw z powierzchni ziemi.

To, że zawsze chodzi o to samo, jest znacznie mniejszym problemem niż to, że po ukończeniu kilku pierwszych poziomów – w czasie których gra nieprecyzyjnie, ale skutecznie tłumaczy podstawy mechaniki – nowa zawartość się kończy, a przed graczem kilkadziesiąt podobnych, proceduralnie generowanych map. **Różnorodności nie ma w zasadzie żadnej**, nie zmieniają się nawet kolory przeciwników, a do tego w tle w kółko wybrzmiewa ten sam utwór. Nie pomaga zbytnia losowość, wskutek której skrawek ziemi trzeba zaatakować określoną, nieznaną graczowi liczbę razy.

Nie jestem wielkim przeciwnikiem RNG (generatora liczb losowych), ale czasem traciłam dużo złota, kilkakrotnie wysyłając drogie statki na drugi koniec mapy – było to szczególnie dotkliwe, gdy zajmowałam samotną wysepkę i uciułanie monet nie było takim hop-siup. Oprawa i interfejs zdradzają pochodzenie gry – występują problemy z hitboksami, brakuje trybu pełnoekranowego i menu, a niektóre opcje (jak generowanie nowej mapy) ujawnia tylko ekran powitalny poziomu. W ten sposób dowiedziałam się, że w C&C zaszyto lokalne multi, które aktywuje się, wybierając liczbę graczy za pomocą „2", „3" lub „4" – szkoda tylko, że później musiałam wyguglować, że narzędzie to działa tylko po wpisaniu „wow". Wow! |CDA|

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 3
AUDIO 5

+ darmowa!
+ łatwa mechanika
+ możliwość generowania nowych map
+ krótkie mecze
+ lokalny multiplayer

− duża losowość
− mało zróżnicowana i powtarzalna
− brak multiplayera online
− czuć gamejamowe pochodzenie

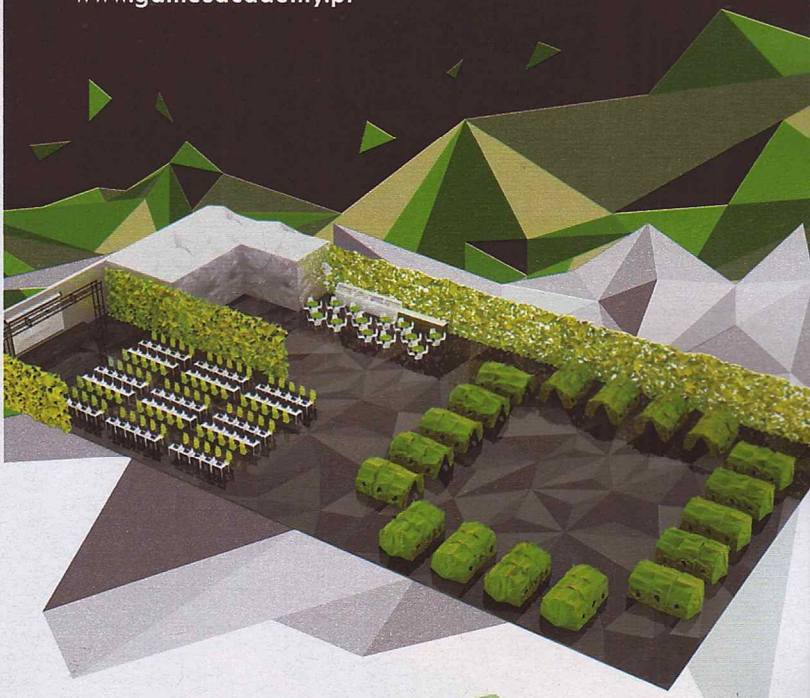
REKLAMA

GAMES ACADEMY

E-CAMP najlepsza Wakacyjna Akademia dla fanów CS:GO!

W samym sercu Mazur spotkają się najwięksi entuzjaści gry CS:GO aby rozegrać profesjonalny turniej i wywalczyć miano najlepszej drużyny **GAMES ACADEMY**.

www.gamesacademy.pl



KONKURS!

Chcesz wygrać udział w Games Academy?

1. Narysuj (technika dowolna) zdobywanie „sprawności harcerskiej" związanej z CS:GO.
2. Wrzuć obrazek na stronę imgur.com
3. Wklej link do obrazka w komentarzu na stronie www.cdaction.pl/news-45234

Powodzenia!

Regulamin konkursu znajdziesz na stronie www.regulaminy.pl

PEGI 16

PRODUCENT: NAUGHTY DOG
DYSTRYBUTOR: SONY POLSKA
CENA: 240 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 10 OSÓB
DEMO: BRAK

GATUNEK: AKCJA

CD-ACTION POLECA

UNCHARTED 4 Kres Złodzieja

Żegnał Nate'a jak przyjaciela: **CormaC**

Deklaracja, że najbliższa gra będzie ostatnim spotkaniem z charyzmatycznym bohaterem, to niezwykłe zjawisko. Gratuluję ekipie Naughty Dog odwagi i trochę wbrew sobie trzymam kciuki za to, by więcej nie ściągała Nate'a z emerytury. Impreza pożegnalna, jaką mu wyprawiono, jest spektakularna. Tak właśnie chcę pamiętać Drake'a. Nie jako dziadygę, który natarł stawy maścią i znalazł UFO.

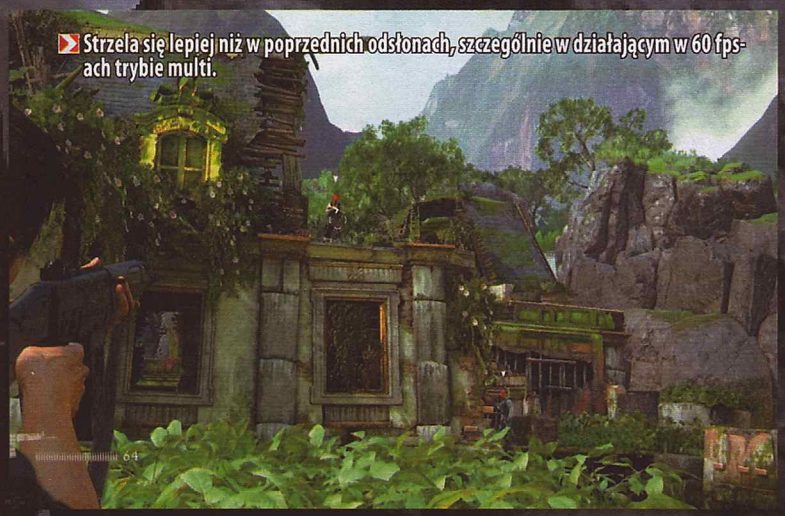
Miałem poważne problemy z wyborem kilkunastu najlepszych screenów z ponad stu zrobionych, bo połowa wyglądała jak foty National Geographic, a reszta jak klatki z filmu Baya.

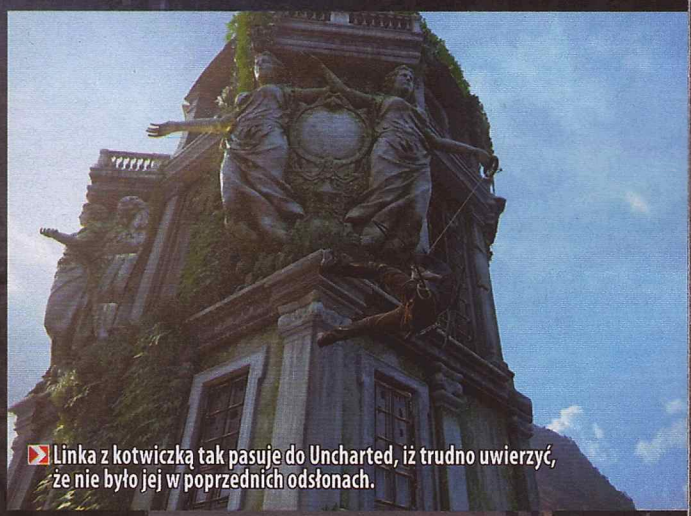
Seria Uncharted zawsze potrafiła wydusić z mojej piersi szczere, dziecięce westchnienie zachwytu, niedowierzania, podziwu dla rozmachu przekraczającego kolejne granice fantazji i możliwości sprzętu. „Czwórce" ponownie udało się mnie zaskoczyć, i to podwójnie, bo wcale nie jeszcze bardziej ekstrawaganckim chaosem.

Po trzech poprzednich odsłonach **sztuczki Naughty Dog nie robią już tak piorunującego wrażenia, bo doskonale wiesz, czego się spodziewać**. Że posadzki będą się zapadać, gdy cel wędrówki zda się na wyciągnięcie ręki. Że Drake kilkadziesiąt razy zawiśnie na jednej ręce nad przepaścią po tym, jak jakaś belka lub skalny występ nie wytrzymają jego ciężaru podczas wspinaczki lub urwie się most. Że Nathan kilka razy runie w dół, grzmotnie plecami o ziemię, po czym jęknie, stęknie, rzuci żartobliwy komentarz i pozbiera się, choć powinien mieć strzaskaną większość kości, z kręgosłupem na czole. Czele. Że będzie moment, w którym intensywność i widowiskowość akcji sięgną zenitu, po czym staną na palcach, by pokazać, że można. Te wszystkie unchartedowe środki wyrazu są oczywiście i w Kresie złodzieja, choć pomijając obłędny pościg na Madagaskarze, pokazany już dawno temu w gameplayach, nie ma tu sekwencji, które rozmachem rzuciłyby mnie na kolana. Obecnie są tylko skuteczne – pompują adrenalinę i napędzają wrażenie uczestnictwa w niewiarygodnej przygodzie, ale nie oszałamiają jak niegdyś.

Frater ex machina

W zachwyt wprawiło mnie coś zgoła innego. **Mistrzowska narracja.** Na sposób odpalenia akcji można jednak trochę kręcić nosem, bo oto do drzwi biura, w którym ustatkowany Drake przekłada papiery, puka jego starszy brat Sam. Nathan nie wierzy własnym oczom, bo przez ostatnich 15 lat uważał Sama za martwego i zadręczał się wyrzutami sumienia (przyczyny poznajemy podczas grywalnej sekwencji). Ja też nie dowierzam, bo nie przypominam sobie, żeby w jakiejkolwiek poprzedniej odsłonie temat zaginionego brata przemknął gdzieś choćby półsłówkiem. Żadnego „Szkoda, że Sama tu nie ma" po odkryciu El Dorado. Żadnych wspominków – a przecież w Oszustwie Drake'a pojawiły się retrospekcje z dzieciństwa bohatera. W „czwórce" też są, ale już z udziałem brata, i zgodnie z obietnicami twórców rzucają światło na wydarzenia, które ukształtowały Nathana – problemy w sierocińcu, niebezpieczne nocne


Strzela się lepiej niż w poprzednich odsłonach, szczególnie w działającym w 60 fps-ach trybie multi.


Linka z kotwiczką tak pasuje do Uncharted, iż trudno uwierzyć, że nie było jej w poprzednich odsłonach.

wypady braci, wreszcie dokładny moment, w którym pożyczyli oni nazwisko od słynnego angielskiego żeglarza. Wyjaśniają w końcu, dlaczego właśnie ta ostatnia wyprawa, na którą namawia Nate'a Sam, jest dla Drake'ów tak szalenie ważna. Nie chodzi tylko o to, że Sam wrócił do świata żywych z gigantycznym długiem, który spłaci królowi podziemnego światka albo pieniędzmi, albo własnym życiem.

Jedyną szansą na pozyskanie zawrotnej sumy jest **odnalezienie legendarnego skarbu Henry'ego Avery'ego – autentycznego XVII-wiecznego angielskiego pirata**, który wsławił się brawurowym napadem. Wyniósł z niego największy łup w historii morskich rozbojów, po czym przepadł bez wieści wraz z zagrabioną fortuną. Legenda głosi, że założył piracką kolonię, do której ściągnęli awanturnicy z całego świata. Tak się składa, że Drake'owie mają pomysł, gdzie szukać wskazówek odnośnie do miejsca położenia tej mitycznej komuny zwanej Libertalią. Jest tylko pewien problem – Nate obiecał swojej żonie Elenie, że nie będzie już szukał guza, a na skarb ostrzy sobie zęby inny poszukiwacz, który wynajął armię najemników i nie jest człowiekiem, z jakim warto pogrywać. Nathan nie potrafi jednak oprzeć się pokusie jeszcze jednej wielkiej przygody, zwłaszcza u boku cudownie odzyskanego starszego brata, i rzuca na szalę przyszłość u boku Eleny.

Pogoń za skarbem i szczęściem

Kres złodzieja to nie tylko niezwykła pogoń za skarbem, który mógł nigdy nie istnieć, lecz również **osobista historia Drake'a, którego poznajemy dużo bliżej niż w poprzednich odsłonach**. Nie jest już jedynie czarującym cwaniakiem z pistoletem i żarcikiem na każdą okazję. Jest w U4 kilka momentów, w których ma opuszczoną gardę i pozwala spojrzeć na siebie inaczej niż dotychczas. Jestem pełen uznania dla wyczucia, z jakimi do gry kojarzonej z jazdą bez trzymanki wpleciono spokojne, intymne momenty znakomicie budujące postać. Takie jak sentymentalna zabawa pistolecikiem na strzałki przerwana wezwaniem na obiad czy scena, w której małżeństwo przekomarza się na sofie i wspólnie gra na

Poznajcie się, Czytelniku – Anne Bonny. Anne – czytelnik.

Siup! Był żołnierz, nie ma żołnierza.

W tej wersji dzieciństwa Nate'a Sam odgrywa kluczową rolę.

PlayStation w Crasha Bandicoota (interaktywnego!). Drake niby jest szczęśliwy, ale prawdziwą radość życia, ten błysk w oczach odzyskuje, gdy urywa się z domu, by wyruszyć z bratem w nieznane. Budzi ogromną sympatię, łatwo się z nim utożsamiać, nawet zaprzyjaźnić, bo **jest człowiekiem z krwi i kości. Do mało którego bohatera ze świata gier przywiązałem się tak jak do Nate'a.** Zdrowie ekipy Naughty Dog, bo udało im się coś, do czego bardzo wielu może tylko aspirować.

To najpiękniejsza produkcja, z jaką miałem do czynienia.

Sama historia zaś naprawdę wciąga – podążanie śladem Avery'ego jest pasjonujące, choć może to kwestia mojej indywidualnej słabości do pirackich opowieści, a smaczku dodaje wyprawie wyczuwalna atmosfera nadchodzącego pożegnania. Trzeba podkreślić, że gra jest dużo dłuższa od poprzedniczek. Tam, gdzie one by się kończyły, w Uncharted 4 następuje zwrot akcji, po czym licznik tyka jeszcze długo. U mnie zatrzymał się na 17 godzinach i 31 minutach – to wynik więcej niż przyzwoity, ale... **Naprawdę nie zaszkodziłoby, gdyby Kres złodzieja nastał o godzinkę czy dwie wcześniej**, bo fragment rozgrywający się na tropikalnej wyspie – oczywiście przepięknej, lecz po pewnym czasie nużącej – jest rozdmuchany i nieco męczący. Przydałoby się też odważniejsze, mocniejsze zakończenie. Jest ono zresztą zupełnie niepotrzebnie rozmemłane

Polska wersja

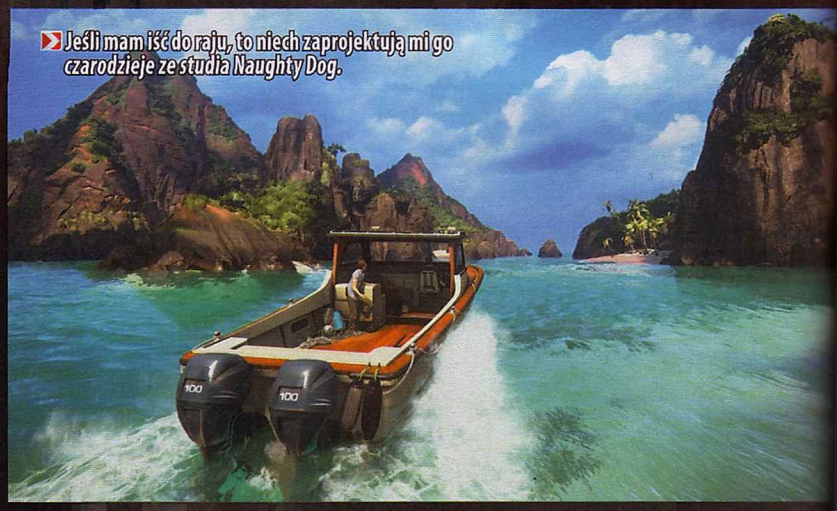
Zazwyczaj unikam polskiego dubbingu jak Wiadomości TVP, ale jako recenzent nie mogłem przed nim uciec. Z ulgą odkryłem, że nie boli. W nagraniach wzięli udział aktorzy z ogromnym doświadczeniem w podkładaniu głosu – Jarosław Boberek (czyli Drake) to klasa sama dla siebie. W niektórych kwestiach wtrącanych po hiszpańsku (odwiedzamy m.in. Panamę) w rodzimych aktorach poskrzypuje jednak drewno. Tłumaczenie jest dobre, ale zdarzają się drobne nieścisłości (np. kamera zamiast aparatu) i, co gorsza, błędy ortograficzne, np. „cfaniaczek". Jak można było pominąć korektę przy takim kalibrze przedsięwzięcia?!

przez interaktywny, ale ślamazarny epilog, który ja umieściłbym po napisach, a może w ogóle zastąpił dużo krótszą cutscenką.

Przepych

A propos cutscenek: jeden z powodów, dla których Nate i reszta postaci – Sam, Elena, Sully, dwójka antagonistów – są tak żywi, tak ludzcy, to znakomita reżyseria przerywników. „Przerywnik" to zresztą niefortunne słowo, bo animacje nie tyle przerywają grę, co są w nią mistrzowsko wtopione. Brak w nich dialogów napisanych z takim polotem jak w serii GTA, ale wciąż ogląda się je z dużą przyjemnością, bo dzięki full motion capture są tak filmowe, jak tylko mogą być – **postacie grają zarówno słowem, jak i świetną mimiką, oczami i naturalnymi gestami**. Przy ukradkowym spojrzeniu na ekran można się czasem nabrać, uznać, że to film fabularny. *(Tak miałem! – dop. Smg)*. Tym bardziej że gra jest fantastycznie udźwiękowiona – tak muzycznie, jak i głosowo (również po polsku – więcej w ramce).

W wielu przypadkach pod koniec animacji kamera oddala się i fragment nieinteraktywny płynnie przechodzi w rozgrywkę. **To, że dało się wycisnąć tak powalającą oprawę z PS4, nie mieści mi się w głowie.** Z całą odpowiedzialnością za słowa oznajmiam, że Kres złodzieja to najpiękniejsza gra, jaką widziałem. Gdybym miał jednym wyrazem określić to, co widać na ekranie, byłby to PRZEPYCH. Nie chodzi tylko o to, że jest tu masa widoków, które urywają głowę, i gdyby wydrukować je na pocztówkach, chyba mało kto przejrzałby podstęp. Oszałamia dbałość o szczegóły wnętrz – również tych, do których część graczy nawet nie zajrzy, np. niektórych pomieszczeń w niespecjalnie uporządkowanym domu Nate'a i Eleny – graniczącą tu i ówdzie z obsesją. Wielka posiadłość pewnej kolekcjonerki skarbów to po prostu bajka. No i te niesamowite pozostałości zaginionych światów... To trzeba zobaczyć, bo projektanci i graficy wespół z magikami od rewelacyjnego oświetlenia stworzyli niezrównane złudzenie przejścia na drugą stronę lustra. **W parze z nieprawdopodobnym poziomem grafiki idą dziesiątki najwyższej próby animacji** – macania ścian podczas wspinaczki (prawą gałką pada kontrolujesz dosyć precyzyjnie rękę Nate'a, a jeśli ta natrafi na punkt zaczepienia, nie trzeba skakać), potknięć i upadków, otrzepywania spodni po którymś z licznych szaleńczych zjazdów na tyłku, odpowiednio „ciężkich" i soczystych ciosów. Samych animacji wsiadania do samochodu jest kilka – od strony kierowcy, od strony pasażera, od tyłu, po masce. Przepych.



Jeśli mam iść do raju, to niech zaprojektują mi go czarodzieje ze studia Naughty Dog.

Niewidzialniejsze ściany

Fajnie prowadząca się terenówka pojawia się nie tylko podczas wspomnianego pościgu. Zanim do niego dochodzi, mamy okazję zwiedzić bardzo rozległą, quasi-otwartą lokację na Madagaskarze, rozjeżdżając błoto na bezdrożach i korzystając z wyciągarki (podobna zmiana tempa i odpoczynek od standardowej rozgrywki przydarza się też później w dżungli). Dlaczego „quasi"? Gra kontroluje postępy gracza i prowadzi go we właściwym kierunku, zmuszając go co jakiś czas do pokonania przeszkody, za którą nie da się zawrócić. Twórcy obiecali bardziej otwarte, mniej liniowe lokacje, ale nie należy spodziewać się prawdziwej swobody ruchu, bo możliwość wyboru trasy jest raczej symboliczna. **Tunel, w którym się poruszamy, jest po prostu mniej klaustrofobiczny niż wcześniej i zazwyczaj umiejętnie maskowany** projektami etapów naturalnie ograniczającymi swobodę poczynań. Wciąż jednak da się trafić na krzaki nie do przejścia, murek nie do pokonania czy miejsce, w którym gra zabije cię po zeskoku, choć ten nie wygląda

„Zielono mi, bo ty, właśnie ty w nocy i we dnie mi się śnisz".

na groźniejszy niż wiele wykonanych wcześniej. Ale podkreślam, że nie szukając złośliwie tego typu niewidzialnych ścian i nieczystych zagrywek, napotkałem może z pięć.

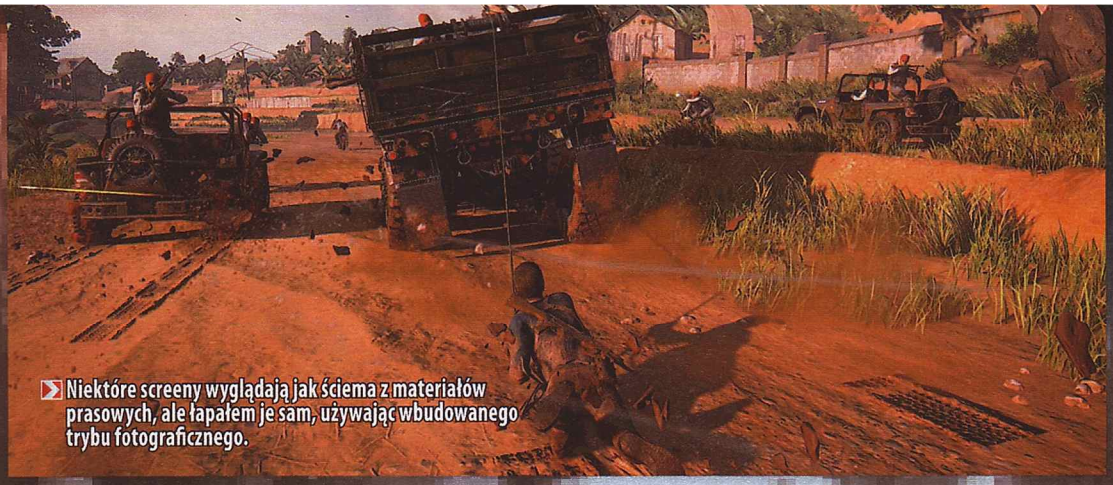
Idealny bukiet

Ze wszystkimi poprzednimi odsłonami serii miałem ten problem, że im bliżej końca, tym większy nacisk kładły na strzelaniny eskalowane poza granice absurdu. Zdecydowanie większą przyjemność czerpię w Uncharte-dach z eksploracji, ekscesów akrobatyczno-wspinaczkowych (dajcie mi wieżę, na którą będę wspinał się kilka minut, a będę szczęśliwy jak pies z patykiem), zagadek sprzed wieków. Tego wszystkiego „czwórka" dostarcza na pęczki. Ci, którzy lubią zaglądać w każdy kąt, mogą znaleźć 109 świecidełek oraz łącznie kilkadziesiąt notek, wpisów do dziennika i opcjonalnych rozmów oraz scenek. **Wspinaczkę urozmaicono dwoma nowymi narzędziami – linką z hakiem oraz czekanem**, który wchodzi w porowate skały. Linka daje dużo frajdy, ale też doprowadziła do sytuacji, w której wiele problemów z gatunku „jak się tam dostać...?" wydaje się sztucznych, bo można byłoby rozwiązać je właśnie nią – tyle że użyć jej da się tylko w sygnalizowanych miejscach. **Zagadki zaś są naprawdę fajne, efektowne, pomysłowe, ale żadna nie zmusiła mnie do prawdziwego wysiłku intelektualnego**, ponieważ dziennik Nathana dostarcza bardzo jasnych wskazówek, jak otworzyć przejście czy bezpiecznie przejść po najeżonej pułapkami posadzce. W pełni rozumiem jednak takie podejście twórców – Uncharted to przede wszystkim gra akcji, przygoda, a nie przygodówka, opowieść musi więc mieć należyte tempo.

Oczywiście w miarę jak zbliżałem się do finału przygody, zbrojne ramię konkurencji coraz

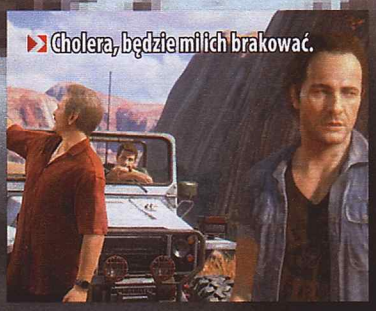
Dużo Drake'ów

Ukończenie kampanii singlowej nie musi oznaczać wystawienia Kresu złodzieja na Allegro. Jak na grę tak silnie kojarzoną z filmową kampanią, U4 oferuje zaskakująco wartościowy tryb multi, w dodatku zręcznie nasączony szelmowską atmosferą przygody nadającą całości wyrazisty charakter. Od pierwszego wejrzenia da się rozpoznać, że to Uncharted, a nie SSSS (Sztampowa Steamowa Strzelanka Sieciowa). Udostępnione graczom postacie z różnych odsłon (Nate, Chloe, Lazarevic itp.) otrzymały nagrane specjalnie do multi odzywki odzwierciedlające ich charakter i poddają się personalizacji, dzięki której każdy z pięciu Nate'ów w drużynie może wyglądać całkowicie inaczej. Osiem obszernych, zróżnicowanych map oparto na efektownych lokacjach z kampanii – znalazły się tu m.in. piękna tropikalna wyspa, włoski dom aukcyjny, ruiny szkockiego klasztoru i pozostałości pirackiej kolonii. Okoliczności przyrody są tym cudniejsze, że multi działa w 60 fps-ach, a nie 30 jak kampania (za rozsądną cenę obniżenia rozdzielczości do 900p), co sprawia też, że strzelanie jest przyjemniejsze niż w singlu. Mapy zaprojektowano naprawdę dobrze – jest gdzie się zaczaić, by zeskoczyć na wroga, da się toczyć bitwy pozycyjne zza osłon, pośmigać na linie z kotwiczką. Podczas meczu w sklepiku znaleźć można magiczne artefakty ze świata serii, np. sarkofag z El Dorado uwalniający duchy niszczące wrogów. Zarobić na nie – a także sprzęt czy sterowanych przez AI pomocników typu snajpera – można zaś, m.in. ścigając się z rywalami do pojawiających się na planszach skarbów. Zmagania toczą się w czterech trybach (oprócz deathmatchów są też odmiany CTF i podboju podbarwionego likwidacją wrogiego dowódcy) i dostarczają emocji na długie godziny, w przerwach zaś można wydać zarobione (lub kupione za prawdziwą kasę) monetki na przeróżne dobra (elementy ubioru, postacie, skórki, dopalacze itp.). Multi w Kresie złodzieja to nie drobiazg upichcony na szybko, tylko naprawdę porządna rzecz, która obroniłaby się samodzielnie.



Niektóre screeny wyglądają jak ściema z materiałów prasowych, ale łapałem je sam, używając wbudowanego trybu fotograficznego.

Strzelanina, niestrzelanina – wentylator się przyda, bo gorąco.



Cholera, będzie mi ich brakować.

Gra, w którą musi zagrać każdy posiadacz PS4.

Styl pijanego żurawia można sobie schować w starciu z trzeźwą kolbą.

bardziej prężyło biceps. Tym razem jednak przebijanie się przez liczne grupy najemników nie przeszkadzało mi. Przede wszystkim – **lepsza AI wrogów połączona z ciekawszą konstrukcją lokacji sprawia, że starcia są bardziej dynamiczne, a przez to interesujące**. Najemnicy szukają Nate'a, swobodnie poruszają się po otoczeniu, flankują, wymuszając ruch, ucieczkę od jednej szybko dziurawionej osłony do innej. Samo strzelanie jest zresztą przyjemniejsze niż dotychczas, nawet jeśli system osłon czasem przyklei cię nie tam, gdzie byś chciał.

Grze służy to, że **wielu głośnych utarczek da się uniknąć, stawiając na zabawę w skradanego** – duszenie strażników, skakanie na nich z góry i ściąganie z krawędzi. Jest ona często ekstremalnie umowna (zarośla działają zero-jedynkowo, więc wróg nie zauważy cię nawet, jeśli stoi tak blisko, że mógłbyś splątać mu sznurówki), ale ciche wyeliminowanie licznego patrolu jest naprawdę satysfakcjonujące. Co ważne, sztuczna inteligencja kompanów – a najczęściej ktoś ci towarzyszy – jest udana, wie, co ma robić, i nie niszczy wczuwki z taką determinacją jak Ellie w The Last of Us. Nie gubi się, bardzo rzadko wchodzi ci w drogę (nawet podczas wspinaczki, bo pozwala wtedy przetarabanić się po swoich plecach), radzi sobie z bronią, ostrzega krzykiem o zagrożeniu, potrafi działać w ukryciu, przytrzymuje wrogów, wystawiając ich na odstrzał lub cios w szczękę, uczestniczy w dwuosobowych obaleniach. Podczas całej mojej przygody poważniej wygłupiła się dosłownie raz, gdy Sam wlazł w jakąś ramę i przez chwilę ciągnął ją za sobą.

Dzięki za wszystko, bywaj

Kres złodzieja to dzieło tak dobre, że choć można mu wytknąć kilka drobnych wad, nijak nie umniejszają one zachwytu nad całością. Tak, skoki wciąż bywają nienaturalne, jakby jakaś niewidzialna siła dmuchała Nate'owi w plecy. Podczas zjazdów na tyłku można zaczepić o coś, chwilowo ogłupiając system fizyki. Czasem (czasem!) jakiś obiekt jest za lekki i dziwnie reaguje na potrącenie. To pierdółki. Wysiłek włożony w dopracowanie U4, w te wszystkie smaczki, które są, choć ich braku nikt by pewnie nie odczuł, musiał być nieludzki. Zaowocował przewspaniałą grą, w którą musi zagrać każdy posiadacz PS4, bo to powalająca demonstracja możliwości tej konsoli. Żegnam się z Nathanem z wielkim żalem, jakbym machał przyjacielowi odlatującemu na stałe za ocean, ale jestem szczęśliwy, że rozstajemy się w tak wspaniałych okolicznościach. A więc – dziękuję ci, Nate, za te wszystkie niezwykłe przygody. Zawsze będziemy mieli Libertalię. |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 10

AUDIO 9

- + powalająca oprawa graficzna
- + wrażenie uczestnictwa w wielkiej przygodzie
- + mistrzowsko poprowadzona narracja i żywe postacie
- + znakomite cutscenki
- + niegłupia AI towarzyszy
- + dobrze zrealizowane strzelaniny
- + cicha eliminacja wrogów daje satysfakcję
- + świetnie animowana
- + zawodowe udźwiękowienie (w tym polski dubbing)
- + wartościowe multi
- + dużo dłuższa od poprzedniczek...
- – ...ale nie zaszkodziłoby jej delikatne skrócenie
- – standardowe sztuczki serii już nie robią takiego wrażenia
- – system skradankowy momentami zbyt umowny
- – chciałoby się w kampanii 60 fps-ów

Okiem Crossa

OCENA 7

Uncharted 4 zwykle przechodziłem jedną ręką, drugą sięgając do miski z popcornem. Serio. Tak naprawdę poza przyzwoitymi strzelaninami, przy których musiałem wytrzeć dłoń w ścierkę, wszystko da się tu zaliczyć z minimalnym zaangażowaniem. Skradanie się to leniwy spacer między kryjówkami i wciskanie kwadratu, gdy tylko ktoś podejdzie za blisko. Zagadki angażują mentalnie tak bardzo jak hit mojego dzieciństwa: „Koziołek Matołek Wynalazca". Czytaj: bardziej niż autowspinaczka, z którą poradziłby sobie trzylatek – zresztą tylko na nim wrażenie zrobiłyby te liczne dramatyczne sceny, w których wisimy na skraju przepaści. Drake przeżyje, litości, przecież zostało jeszcze sześć rozdziałów! Tak naprawdę kampanię przechodzi się dla audiowizualnych wrażeń: budzącej dreszcze burzy w tropikach, palącego słońca nad ogromną piaskownicą Madagaskaru, szkockich krajobrazów rywalizujących z tymi w Skyfallu. Fabuła to sympatyczny, hollywoodzki nonsens, o którym poza pojedynczymi scenami (najlepszy growy pościg od lat) zapomniałem po dwóch dniach. Szybko przeskoczyłem do naprawdę świetnego, taktycznego multi i westchnąłem, że starcia w singlu mimo tej samej mechaniki nie są w połowie tak interesujące. Ech.

PEGI 12

- PRODUCENT: PETROGLYPH GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, GOG
- CENA: OK. 44 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: PVP I CO-OP DO 8 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GF 250/ATI HD 3870
- GATUNEK: RTS

8-BIT ARMIES

Żółty kontra zielony. Niestety, na razie wszyscy są tacy sami – oczywiście pomijając kolor.

Wrócił do przeszłości: **Allor**

Z tą ośmiobitowością atakującą z tytułu to przesada, żaden komputer z tamtych czasów z Armiami by sobie nie poradził. Co innego, jeśli chodzi o zasady. Te, choć bazują na Command & Conquer, zostały maksymalnie uproszczone. I fajnie!

Dzieło weteranów z Petroglyph (firmę zakładali ludzie z Westwood Studios, maczający palce zarówno w Command & Conquer, jak i jeszcze wcześniejszym Dune II) **to idealne antidotum na przesyt zaawansowanymi strategiami** pokroju Ashes of the Singularity czy Offworld Trading Company oraz bunt palców po StarCrafcie. Tutaj klikanie w tempie 200 razy na minutę nie jest potrzebne, nie ma rozbudowanego drzewka technologicznego, masy skomplikowanych zależności „kto?", „kogo?", „dlaczego?" i „czym?" bije. Z surowców ostała się ropa naftowa, budynków jest kilka, a jednostki nie mają magicznych zdolności ani nie zdobywają doświadczenia – a ich liczebność może iść w setki. Do tego dochodzi **uproszczona, przypominająca Minecrafta grafika, ośmiobitowa ścieżka dźwiękowa** (za którą odpowiada kolejny weteran Command & Conquer, w dodatku o polskich korzeniach, Frank Klepacki), kampania singlowa składająca się z 25 misji, co-op z 10 misjami oraz trzy tryby PvP. Jak na grę za 40 złotych – sporo.

Minimalizm rządzi

Żeby jednak nie było za pięknie, warto od razu dodać, że **map jest tylko 10, a strony konfliktu różnią się wyłącznie kolorem.** Twórcy obiecują, że gra będzie cały czas rozwijana (choć – żeby nie było niedomówień – znajduje się na Steamie jako pełnoprawny tytuł, to nie wczesny dostęp), a do tego już niedługo pojawi się w nim wsparcie dla modów. Ba, na stronie szczują wszystkich screenem z czarodziejem, zamkiem i ogrami, ale nie zmienia to faktu, że na razie to nie liczba opcji jest największą zaletą 8-Bit Armies.

Przeciwnie – **to właśnie postawienie na absolutne minimum sprawia, że gra się bardzo przyjemnie.** Budujesz w bazie koszary i możesz produkować piechotę (do wyboru – z minigunami lub wyrzutniami rakiet). Za wolno? To stawiasz obok drugie koszary, a potem trzecie i czwarte. Tak samo z samochodami i czołgami czy jednostkami latającymi, tyle że w międzyczasie trzeba jeszcze postawić centrum technologiczne (w pierwszych misjach kampanii wybór jest mniejszy, co ułatwia życie początkującym). Co ważne, naraz wznosisz tylko jeden budynek (klikając w odpowiednią opcję, nie musisz się martwić o inżynierów czy specjalne pojazdy – wystarczy, że z ropy masz wystarczająco dużo dolarów), więc odpada zarządzanie kolejkowaniem przy rozbudowie bazy.

W kupie siła

Ma ono znaczenie tylko przy werbowaniu jednostek. Armie tworzy się dziesiątkami, bo specjalizacje wprawdzie istnieją, są jednak mniej ważne niż liczebność. Wyjątek to czołgi, które są świetne względem wszystkiego (niby piechota jest dość odporna na ich ostrzał – ale nie na przejechanie), tyle że nie zrobią nic helikopterom, trzeba więc im dodać samochody pancerne lub piechotę.

Przed znużeniem (pojawiłoby się nieuchronnie po kolejnym wybraniu taktyki „wybuduję setkę jednostek i rozjadę wrogów" – bo choć jest mało pasjonująca, to po prostu skuteczna) bronią cele misji: obowiązkowy i dwa opcjonalne. Z jednej strony nagradzają szybkie działanie (zazwyczaj do zdobycia złotej gwiazdki trzeba się zmieścić w limicie 10-15 minut, na nudę nie ma więc czasu), z drugiej wskazują dodatkowe cele (np. nie utrać żadnej budowli). Sprawdza się to znakomicie!

Oczywiście nie ma się co oszukiwać. **8-Bit Armies w obecnej formie to nie jest gra na długie wieczory.** Misje solo można wprawdzie przechodzić po parę razy (za pierwszym złota nie zdobędziesz), więc przez kilka(naście) dni jest tu co robić. Zwłaszcza jeśli tytuł potraktujesz (prawidłowo) jako przerywnik pomiędzy Dużymi, Złożonymi Grami. Zresztą w przeciwnym wypadku, po kilku z rzędu zrobionych misjach, będziesz miał już tych wszystkich pikseli dosyć (swoją drogą bardzo fajnie animowanych i w ogóle przyjemnych dla oka).

Jeśli jednak potrzebujesz odskoczni o prostych zasadach, a do tego czujesz sentyment do klasyki (ducha Command & Conquer czuć tu i słychać na każdym kroku) – 40 złotych to bardzo dobra cena, nawet jeśli z obietnic o dalszym rozwoju niewiele wyjdzie. |CDA|

Ośmiobitowy C&C w świetnej cenie.

8-BIT ARMIES

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 8

- + proste zasady
- + wygląd
- + staroszkolny klimat
- + masa nawiązań do C&C
- − jedna strona konfliktu i 10 map (ale twórcy obiecują ciągłą rozbudowę, m.in. o wsparcie dla modów)

Rambo kontra cysterna?

Cysterna wygrywa! Piechota jest – podobnie jak w C&C – super, ale tylko do momentu, gdy natrafi na czołg. Lub ciężarówkę z ropą. A komputer potrafi to bezlitośnie wykorzystać, rozjeżdżając – jeśli tylko mu na to pozwolisz – całe armie. Działa to jednak w obie strony, a animacje są niczego sobie.

18

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: HEAVY SPECTRUM
- DYSTRYBUTOR: PSN
- CENA: 63 ZŁ
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: AKCJA

Z daleka gra sprawia dużo lepsze wrażenie, niż gdy weźmie się pada.

SHADOW OF THE BEAST

Woli być na słońcu: **CormaC**

Oryginalne Shadow of the Beast z 1989 roku wyryte jest głęboko w pamięci wielu amigowców. I tam powinno było pozostać.

Nie wiem, skąd wypełzło przekonanie, że Bestia powinna rzucić cień na nowe pokolenie graczy, bo zaistniała głównie dzięki wybitnej jak na tamte czasy oprawie graficznej. Początek rebootu nastroił mnie jednak pozytywnie, bo z Aarbronem spotykamy się ponownie w naprawdę ładnej lokacji startowej. Jeżeli SotB ma cokolwiek do zaoferowania, to klimat i zimne, surowe piękno obcego, wrogiego świata.

Tytułowa Bestia to nieszczęśnik porwany z kołyski i zamieniony przez czarnoksiężnika w bezwolnego rzeźnika. Przypadek sprawia, że dorosły już Aarbron zrywa się z łańcucha i **podążając głównie w prawo, morduje, morduje, morduje**. Repertuar jego manewrów – blok, przewrót, kontra, chwyt, kilka ataków specjalnych, łańcuchy ciosów oparte na prymitywnym QTE – jest więcej niż przyzwoity, ale na dziki, brutalny balet śmierci patrzy się dużo przyjemniej, niż się w nim uczestniczy. Do specyficznego, rytmicznego feelingu walki trzeba się przyzwyczaić, a nie pomaga w tym niezbyt responsywne sterowanie karzące czasami za próbę wykorzystania specjala i narażające na rany na plecach.

Ociężałość postaci zatruwa również fragmenty platformowe – nigdy nie miałem stuprocentowej pewności, czy doskoczę, czy się złapię, czy się wdrapię. Nie zachęca to do eksploracji, a tylko dzięki niej można poznać historię Aarbrona rozbitą na niemal 30 filmików powiązanych ze znajdźkami. Gra w ogóle jest zamknięta w sobie, bo nawet tłumaczenia wielu kwestii dialogowych nagranych w fantastycznych językach trzeba wykupić w sklepiku za ikspeki, które lepiej przeznaczyć na ulepszenia, talizmany czy choćby oryginalne SotB z Amigi. Różne dziwne rozwiązania mogę przeboleć, ale nie to, że **nawet szlachtując dziewiętnastego z rzędu brzydala czy walcząc z bossami (zaskakująco łatwymi, więc mało satysfakcjonującymi), błądziłem myślami gdzie indziej** („dawno nie jadłem jajka... chyba sobie ugotuję"). Ta gra jest po prostu nudna. Jedyną emocją, jaką we mnie wzbudziła, był atak furii, gdy uświadomiłem sobie, że zostałem strollowany i przez godzinę szukałem w kompletnie ciemnej lokacji przedmiotu ukrytego gdzie indziej. Gdyby nie to potknięcie, ukończyłbym grę w jakieś trzy godziny. Zaprojektowano ją tak, by przechodzić ją wielokrotnie, śrubując wyniki punktowe za starcia i odblokowując dodatkowe rzeczy, ale nie, dziękuję. Raz był wystarczającą stratą czasu. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5

WIDEO 6

AUDIO 5

- + może połechtać sentymenty
- + amigowy oryginał w zestawie
- + intrygujący, obcy świat
- − zwyczajnie nudna
- − kiepskie sterowanie
- − żeby wiedzieć, o co chodzi, trzeba szukać filmików-znajdziek

REKLAMA

REKLAMA

PEGI ?

PRODUCENT: WHALEBOX STUDIOS
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 87 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 1,6 GHZ, 4 GB RAM, GF 8800 GT/AMD HD 4670

GATUNEK: SURVIVAL/RPG

GOLIATH

Wybrał Blitzcranka: **Monk**

Wystąpił z obozu filistyńskiego harcownik imieniem Goliat – wysoki na sześć łokci i jedną piędź, a drzewce włóczni jego było jak wał tkacki. I wstał Dawid, syn Izraela. Sięgnął do torby pasterskiej i wyjąwszy z niej kamień, wypuścił go z procy i trafił Filistyna w czoło. Goliat zbliżył się i zawołał, a potem odrąbał Dawidowi głowę mieczem gorejącym, albowiem był golemem.

Tak brzmiałby fragment Starego Testamentu dopasowany do realiów gry – „świata, który poszedł naprzód". Za pożyczeniem określenia z „Mrocznej wieży" Stephena Kinga przemawia zarówno postać posługującego się rewolwerem protagonisty, jak i wykrzywiona, wielowymiarowa rzeczywistość, do której ten w niejasnych okolicznościach trafia i którą stara się opuścić. Technologia splata się z magią, a i cel wędrówki przez pozostałości minionych (przyszłych? alternatywnych?) epok przypomina Wieżę.

Ziemie jałowe

Tyle teoria, bo niestety **prezentowanie oryginalnego świata przychodzi autorom dość nieporadnie**. Konkretniejsza wiedza o egzotycznym uniwersum pojawia się dopiero w drugiej połowie gry. Do tego czasu wzmiankowany bohater, Gromov, choć pochodzi z Europy lat 30., jak gdyby nigdy nic konwersuje z antropomorficznymi lisami i poluje na robotyranozaury. Lore'u nie przybliżają żadne źródła pisane, nawet enpeców nie da się spytać o cokolwiek, co nie wiąże się ściśle ze zleconymi przez nich zadaniami. Te zaś są równie ograniczone jak dialogi i sprowadzają się do posłusznego dreptania od strzałki do strzałki w bezsilnym oczekiwaniu, że może w końcu coś zacznie się wyjaśniać.

Kolorowe tła naszych wojaży stale się zmieniają (gdy artefakt odszukany wśród śniegów dostarczymy pustelnikowi z bagien, ten najpewniej wyekspediuje nas po nagrodę gdzieś na pustynię) i towarzyszy im kompulsywne zbieractwo. Niemieszczące się w skrzyniach drewno, ruda, elektrośmieci czy składniki pochodzenia zwierzęcego służą do rozbudowy mobilnej bazy wypadowej, pichcenia eliksirów oraz, przede wszystkim, dłubania przy mechach bojowych. O ile bowiem delikatny Gromov może przekraść się obok zazwyczaj tępych i powolnych stworów, o tyle mniej subtelne operacje – a grze blisko nieraz do hack'n'slasha – wymagają już udziału odpowiednio spreparowanego golema.

Czarnoksiężnik i kryształ

Cztery mutacje krocząco-jeżdżącego narzędzia zagłady dysponują własnymi zestawami ataków i inaczej reagują na warunki pogodowe, np. metalowy mech wystawiony na deszcz zaczyna rdzewieć i ściąga pioruny. Każdy model da się podrasować, wymieniając komponenty na nowe, zdobywane dzięki „eksperymentom" – chociażby jeśli wymyślimy, jak podpalić drewnianego golema pośrodku ośnieżonej tundry, odblokuje się montaż otoczonego płomieniami korpusu, który sprawia, że największy nawet ukrop przywraca zdrowie. Pełna „obudowa" tego typu idealnie nadaje się więc do walk na pustyni, ale że podobne właściwości mają też przeciwnicy, wrogie golemy piaskowe lepiej rozbijać np. w kryształowym konstrukcie wyekwipowanym w wyłączający regenerację topór kwasowy.

Kombinacji części i oręża jest multum, a ponieważ można swobodnie przełączać się między trzema pancernymi kolosami, dumanie nad adekwatnym do sytuacji zestawem sprawia największą frajdę. Zwłaszcza że byle turbożaba na tym samym poziomie doświadczenia potrafi zepsuć golema jednym pacnięciem języka. Z drugiej strony okładanie szeregowych stworów też szybko się przejada, a okazyjne starcia z bossami trudno nazwać emocjonującymi, gdy wymagają tylko paru minut uwijania się na skraju zasięgu obszarówek i szycia z kuszy w wielki pysk. Słowem – funkcję erpega akcji lepiej spełni dowolny diabloid, a zwolennicy bardziej survivalowych zabaw niech raczej trzymają się Don't Starve, bo w obecnym kształcie Goliath po prostu nie potrafi na dłużej zatrzymać przed monitorem. |CDA|

Gdzie moje igruszki?

Niedługo przed premierą pochodzący z Nowosybirska twórcy usunęli z gry tryby wieloosobowe – tłumaczą to, a jakże, niedoborem środków. Co-op oraz być może areny PvP powinny jednak powrócić w postaci darmowego DLC. Gdy to nastąpi, z przyjemnością dam Goliathowi drugą szansę.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

+ konstruowanie mechów
+ nieupierdliwy crafting
+ potencjalnie ciekawy świat

– trudno o motywację, by iść dalej

3

- PLATFORMY: PC, PS3, PS4, X360, XBO
- PRODUCENT: KONAMI
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: DARMOWA (DLA POSIADACZY GRY)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 22 OSÓB
- GATUNEK: SPORTOWA

Niełatwo złapać screena, na którym przy zbliżeniach piłkarze nie wykrzywialiby twarzy tak, jakby im skóra odpadała.

EURO 2016 (PES 2016 DLC)

Poległ z Francją w 1/8 finału: **MQc**

Na pewno dało się znacznie gorzej: DLC wyglądające, jakby przygotował je niewielki zespół w kilka dni, mogło wyjść jako osobna gra i wciąż pewnie na siebie zarobić. Konami poszło inną drogą.

Do boju!!!

Każdy szczęśliwy(*) posiadacz PES-a 2016 może DLC ściągnąć – albo nawet ściągnął i wcale tego nie zauważył. **Euro 2016 to dodatek, eufemistycznie ujmując, nienachalny.** Nie zmienia głównego menu, po prostu dorzuca do pucharów jeden tryb. Taki, który każdy mógł sobie sam stworzyć i bez łaski, ale w sumie dobrze, że ktoś zrobił to za nas.

Opcji rozegrania eliminacji brak, ale na szczęście da się odtworzyć prawdziwy turniej od fazy grupowej, w której można zachować oryginalny układ drużyn lub w nim zamieszać. I nie powiem: przyjemnie mi się wygrało z Irlandią Północną 2:1, mniej przyjemnie przegrało z Niemcami 2:3, by zwyciężyć z Ukrainą 2:0 i zapewnić sobie tym samym wyjście z grupy. Byłoby jednak dużo lepiej, gdyby DLC zapewniło mi kadrę wybraną przez Adama Nawałkę (po boisku biegać może m.in. Sebastian Mila). **A gdyby do tego stroje, które zakłada na mecz, były choć trochę podobne do tych prawdziwych...** Na plus i tak jednak można zaliczyć to, że przynajmniej obecne są wszystkie uczestniczące w turnieju reprezentacje. Jeśli ktoś chciałby symulować mecze w Fifie, jest zmuszony do ściągania nieoficjalnych dodatków, żeby np. móc grać (z) Ukrainą czy Albanią. Tutaj tego problemu na szczęście nie ma.

Otoczka pozameczowa została tu zrealizowana maksymalnie na tróję z minusem. Konami zafundowało nam tylko jeden nowy stadion (Stade de France). Gdyby jeszcze wszystkie mecze się na nim odbywały, przebolałbym brak realizmu, ale wysyłanie drużyn do rozgrywania spotkań np. do Hiszpanii (!) na i tak fikcyjne (!!!) obiekty to już przesada. Jeśli chodzi o dodatkowe komentarze nagrane na potrzeby DLC, to i tu ubóstwo w uszy kole.

Na kluczowe pytanie, grać czy nie grać, odpowiedź jest prosta: nie kupować, nie warto. Ale jeśli PES-a i tak już masz, dobrze to DLC ściągnąć choćby po to, żeby robić swoje przedmeczowe symulacje. (Przerwa na reklamę: nie zapomnijcie o tekście CormaCa z 96 strony i symulacjach na cdaction.pl!). |CDA|

(*) Bo to wciąż bardzo przyjemna gra. Ocena widniejąca obok dotyczy samego darmowego dodatku, nie całości, której w CDA 11/2015 dałem ósemkę.

OCENA

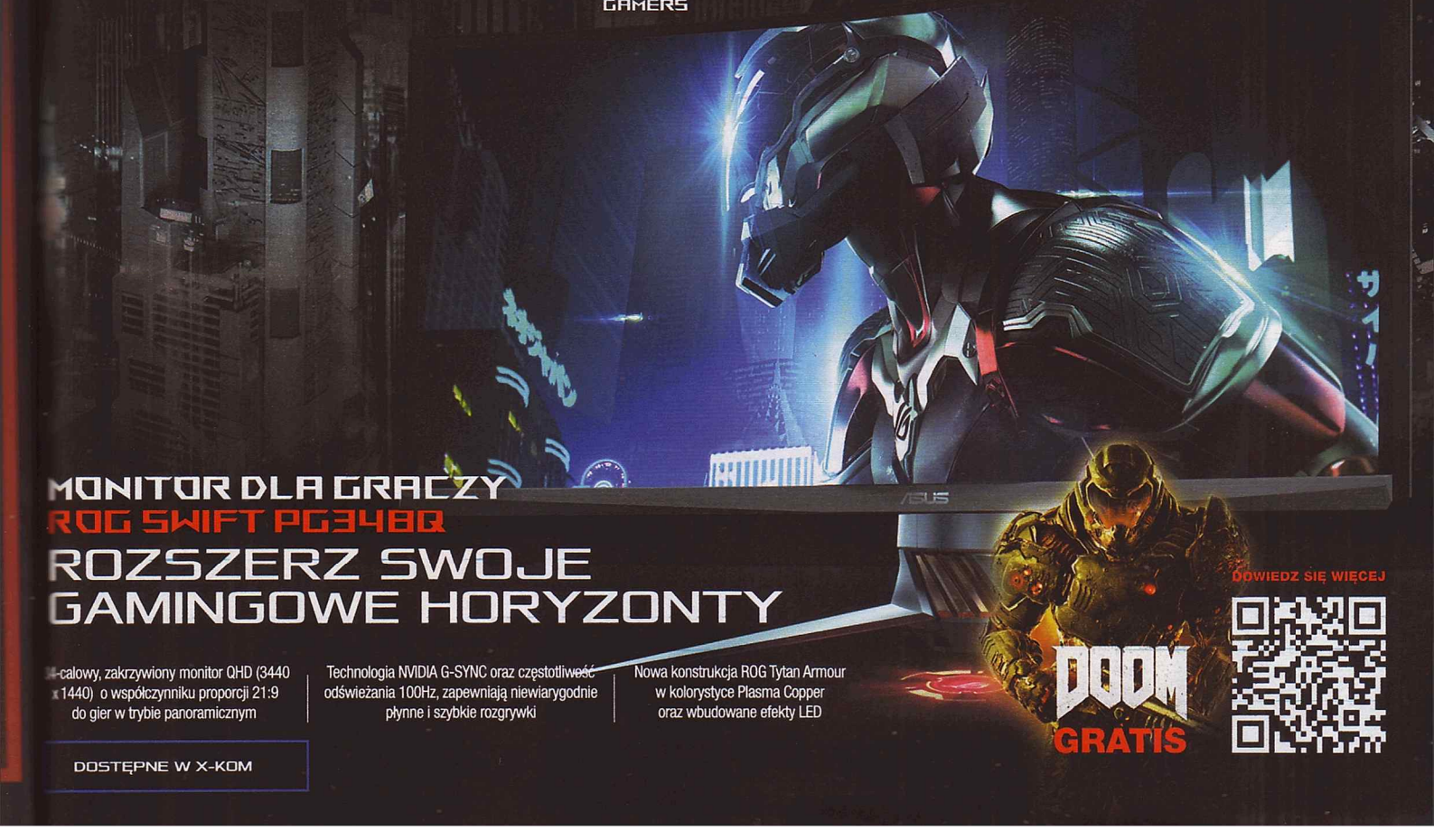
5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 5

- + darmowy dla posiadaczy PES-a 2016
- + są wszystkie drużyny...
- − ...ale już niekoniecznie w prawdziwych strojach
- − twarze piłkarzy podobne, ale strasznie brzydkie
- − tylko jeden nowy stadion

REKLAMA

NVIDIA G-SYNC
ASUS
REPUBLIC OF GAMERS
NR 1 NA ŚWIECIE WŚRÓD MAREK DLA GRACZY



MONITOR DLA GRACZY
ROG SWIFT PG348Q
ROZSZERZ SWOJE GAMINGOWE HORYZONTY

34-calowy, zakrzywiony monitor QHD (3440 x 1440) o współczynniku proporcji 21:9 do gier w trybie panoramicznym

Technologia NVIDIA G-SYNC oraz częstotliwość odświeżania 100Hz, zapewniają niewiarygodnie płynne i szybkie rozgrywki

Nowa konstrukcja ROG Tytan Armour w kolorystyce Plasma Copper oraz wbudowane efekty LED

DOOM GRATIS

DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

DOSTĘPNE W X-KOM

REKLAMA

PEGI 12

- PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT, CAPY GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 19 ZŁ (5 $)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 1,7 GHZ, 1 GB RAM, ATI HD 5450
- GATUNEK: SURVIVAL

Don't Starve SHIPWRECKED

Wyspa, nie wyspa, klopsy muszą być.

W takich okolicach często brodzą lubiące wodę bawoły.

Rozdziawiła usta, zobaczywszy pierwszy wulkan: **9kier**

Walani mknie na desce surfingowej, łapiąc przywracające jej poczytalność fale oceanu. Nagle zmienia się perspektywa – kamera odsuwa się, a oczom bohaterki ukazuje się wulkan. Tym razem Walani nie odważy się jeszcze na niego wdrapać, ale założenie bazy w pobliżu wydaje się dobrym pomysłem.

Wkrótce umarłam – prawdopodobnie w jakiś głupi sposób, jak to zwykle bywa w survivalu Klei – więc znalezienie wulkanu kompletnie mi się nie przydało, a od tamtej pory drugiego nie widziałam. Wcześniej założyłam, że nie będę szukać w sieci informacji na temat tego, co przytrafia mi się w obcym jeszcze dodatku Shipwrecked, ale ostatecznie złamałam swoją zasadę i dowiedziałam się, że wulkan można przekupić, by opóźnić jego erupcję w porze suchej. Cóż, jedno takie oszustwo nie zaszkodzi, bo Klei wespół z autorami nadchodzącego Below stworzyło **nowe, przemyślane, pełnowartościowe uniwersum** i obawiam się, że życia mi nie starczy, by dowiedzieć się o nim wszystkiego.

Najpierw gorączka, potem złoto

Tym razem gracz podejmuje próbę przeżycia na archipelagu, nieustannie przemieszczając się między tropikalnymi wyspami. Zaczyna na zalanej słońcem plaży, która wywołuje we mnie przyjemne ciepełko, ale w pobliżu zawsze znajduje się dżungla – z wężami, bambusem i największymi ze wszystkich dotychczasowych drzewami, za którymi gra lubi chować inne interaktywne obiekty i byłyby upierdliwe, gdyby nie dało się obracać kamery. To, co czeka na następnej wyspie – do której najpewniej dopłyniesz powolną, zbudowaną naprędce z kilku bali i trawy tratwą – to już loteria.

Jeśli będziesz mieć szczęście, znajdziesz znane z podstawki kamienie, z których wypadają samorodki złota, i skonstruujesz pierwszą maszynę. Jeśli będziesz mieć jeszcze więcej szczęścia, natrafisz na znacznie rzadsze świńskie domki lub lubiące wodę bawoły, dzięki którym będziesz mógł tarzać się (metaforycznie!) w odchodach i zdołasz zbudować farmy. Tylko gdzie założyć bazę, skoro wszędzie daleko? Nie ma tu, jak dotychczas, gwarancji, że gdziekolwiek ruszysz, zdążysz przed zapadnięciem zmroku rozpalić ognisko na stałym lądzie. Możliwe, że wieczorem będziesz na środku oceanu i od tego, co w ciemności czyha na twoje życie, oddzielać cię będzie jedynie wątły blask pochodni.

Resting beach face

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że DLC za 5 dolarów to oryginał w hawajskiej koszuli. Kraby to w dużej mierze króliki w przebraniu, a podstawy są te same – wszystko zaczyna się od siekiery, kilofa i stacjonarnego gara – ale bogaty, tętniący życiem archipelag rządzi się własnymi, złożonymi prawami. Po dżungli biegają małpy kradnące przedmioty, które upuścisz lub których nie zdążysz podnieść (jest to szczególnie frustrujące, gdy noc już za moment, a te neutralne stworzenia zabierają właśnie ścięte drewno), a zaatakowane będą rzucać w ciebie obniżającymi poczytalność odchodami. Papugi w kapitańskich czapkach zostawiają po sobie dublony, w drzewach kryją się czasem nakładające paskudne DOT-y jadowite węże, bohater zaczyna żywić się również słodkimi batatami i przepołowionymi maczetą kokosami, a ocean od czasu do czasu wyrzuci na brzeg butelkę z prowadzącą do skarbu mapą. Sama **wielka woda nie jest zbyt interesująca** – płycizna to w większości meduzy, wodorosty, głębiej znajdziesz przede wszystkim fale (zwiększają prędkość, ale mogą powodować zamoczenie), wraki statków, trochę nowej fauny i rafy koralowe. Wprowadza jednak do craftingu prostą zakładkę żeglarską, dzięki której możesz budować i ulepszać łodzie. (Drugą nową kategorią jest wulkaniczna, pozwalająca na tworzenie obsydianowej broni).

W rozszerzeniu ponownie pojawiają się cztery pory roku – zależą od nich choćby erupcje wulkanu czy huragany – i naturalnie są to okresy przystające do tropikalnego klimatu. Z dwójki nowych bohaterów, z którą miałam do czynienia (by odblokować resztę, nie wystarczą ikspeki), do gustu najbardziej przypadł mi kucharz Warly wyposażony w przenośny garnek i wyobrażam sobie, jakim byłby kozakiem, gdyby dało się nim grać w podstawowej wersji gry. Shipwrecked to dobre rozszerzenie – zwłaszcza na lato – które spokojnie mogłoby być sprzedawane samodzielnie(*). **Wprowadza do zabawy mnóstwo mechanicznej i wizualnej świeżości** oraz nową, odpowiednio inwazyjną ścieżkę dźwiękową i choć podstawka kręci mnie bardziej, wcale nie zamierzam porzucać wysp. |CDA|

Klei wysyła gracza na tropikalne wyspy.

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

- + nowy, bogaty świat do odkrycia
- + czwórka nowych bohaterów
- + cudna oprawa
- − woda mogłaby być bardziej interesująca
- − wymaga podstawki do działania
- − traci płynność w momencie zapisu

(*) Ponoć taki był początkowo plan.

PEGI ?

PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 66 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK (ALE SĄ MODY)
MULTI: DO 6 OSÓB

DEMO: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 1,7 GHZ, 1 GB RAM, ATI HD 5450

GATUNEK: SURVIVAL

Don't Starve Together

Dała się przekonać: **9kier**

W ciągu ostatniego tygodnia moja opinia o Don't Starve Together zmieniła się o 180 stopni. Wciąż najwięcej frajdy sprawiają mi samotne próby utrzymywania się przy życiu, ale okazało się, że wcześniejsza niechęć do multi wynikała głównie z tego, że... jestem wybredna w kwestii towarzysza.

Pająki to dobre źródło mięsa, warto mieć obok bazę.

Dla takiego trupka warto umrzeć w bazie.

Po tym, jak samodzielne Together trafiło na Steama w ramach wczesnego dostępu, zasiadłam do zabawy z enkim i Papkinem, ale ze względu na problemy z płynnością i ogólny chaos nasza trójka szybko się rozstała. Dwukrotnie jeszcze – raz w becie, raz po premierze – zaprosiłam naszego redakcyjnego introwertyka (nie, nie mam na myśli Papkina) do wspólnej zabawy, ale sesje trwały krótko, bo męczyłam się niemiłosiernie, mimo że gra dawno wyrosła z lagów i innych chorób wczesnej wersji. Głównie dlatego, że enki spędził z podstawką zaledwie kilka chwil i bieganie we dwójkę wymagało ode mnie kombinowania za dwie osoby. Za każdym razem frustrował i stresował mnie fakt, że łazi za mną zamiast, dajmy na to, wciągać pająki w pułapki, podpalać pojedyncze drzewa w celu uzyskania węgla czy zwyczajnie eksplorować. (Mapa nie jest niestety współdzielona, ale dobrze, jeśli ktoś wie, co znajduje się na końcu drogi).

Scio me nihil scire(*)

Absolutnie nie uważam się za ekspertkę od survivalu Klei, mimo że Steam pokazuje mi, że na solowych zmaganiach spędziłam prawie 40 godzin. Im więcej się o nim dowiaduję, tym bardziej mnie zachwyca – to **niesamowicie przemyślany, złożony, bogaty ekosystem**, który pozwala na wielogodzinne surfowanie po Wikii, a przy tym dopracowany i odpowiednio zbalansowany. Czuję, że aby poznać go w pełni, musiałabym zatopić się w nim na kolejnych 150 godzin.

W multi jest jednocześnie łatwiejszy i trudniejszy. Łatwiejszy dla tych, którzy wiedzą, co robią, a trudniejszy dla początkujących. Łatwiejszy, bo niezależnie od liczby kompanów na ognisko schodzi tyle samo drewna, razem szybciej ubija się zwierzęta czy innych graczy, można się też rozdzielić: wysłać część ekipy po trawę i kamienie, innych po kupy bawołów i zostawić kogoś do gotowania. Trudniejszy, bo więcej osób w grupie to więcej gąb do wykarmienia, co jest problemem zwłaszcza zimą, a jeszcze trzeba się jakoś dogadać. Nie da się przeżyć długo, niańcząc towarzysza, bo nie ma na to czasu. Niezbędne stają się tworzenie chociaż ogólnych planów i podział pracy – ty idziesz sprawdzić, czy króliki złapały się w pułapki, i robisz nam nauszniki, a ja wykopuję krzaczki i sadzę je blisko bazy. **Znalezienie odpowiedniej, ogarniającej ekipy jest kluczowe** i w moim przypadku zaważyło na odbiorze gry.

Non omnis moriar(**)

Kilka dni temu okazało się, że w Don't Starve Together grywa mój przyjaciel. Nabił w podstawce 50 godzin i rzeczywiście – wybacz, enki – nagle okazało się, że mogę z przyjemnością poświęcić na multiplayerowe DS cały weekend i nie mieć dość. W dwóch z trzech trybów po śmierci bohater zmienia się w ducha, którego da się wskrzesić, poświęcając trochę zasobów i własne hapeki, i wiedziałam, że kiedy zginę, kolega najpierw stworzy kilka mikstur leczących dla siebie, a później zrobi dla mnie nowe serducho. Jako że każdy gra w swoim stylu, wspólne sesje stały się okazją do tego, by podłapać od drugiej osoby kilka ciekawych trików.

W multi jest zarazem łatwiej i trudniej.

Naprawdę bardzo chętnie usiądę do Together ponownie, zwłaszcza że system pozwala na odblokowywanie skórek – różnych elementów garderoby, które niestety podobnie jak „zahostowane" gry nie zapisują się w chmurze. Na razie **multiplayerowa wersja gry obejmuje podstawkę i dodatek Reign of Giants** (nie widzę powodu, dla którego z czasem nie miałoby do niego dołączyć Shipwrecked), a gracze mają do dyspozycji 11 bohaterów i trzy tryby, zarówno lokalnie, jak i online, z PvP i bez. Serwer da się w znacznym stopniu spersonalizować, a Klei wspiera mody – dzięki jednemu z nich możesz zagrać w DST po polsku, inny wyświetli, co wyjdzie z wrzuconych do gara produktów, kolejny pozwoli na skakanie i ukrywanie się. Żałuję tylko, że tak późno odkryłam zalety multiplayera, bo przecież jeśli policzy się okres wczesnego dostępu, gra wylądowała na Steamie już półtora roku temu. A teraz, po premierze Shipwrecked, nie wiem, w co ręce włożyć!(***) |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

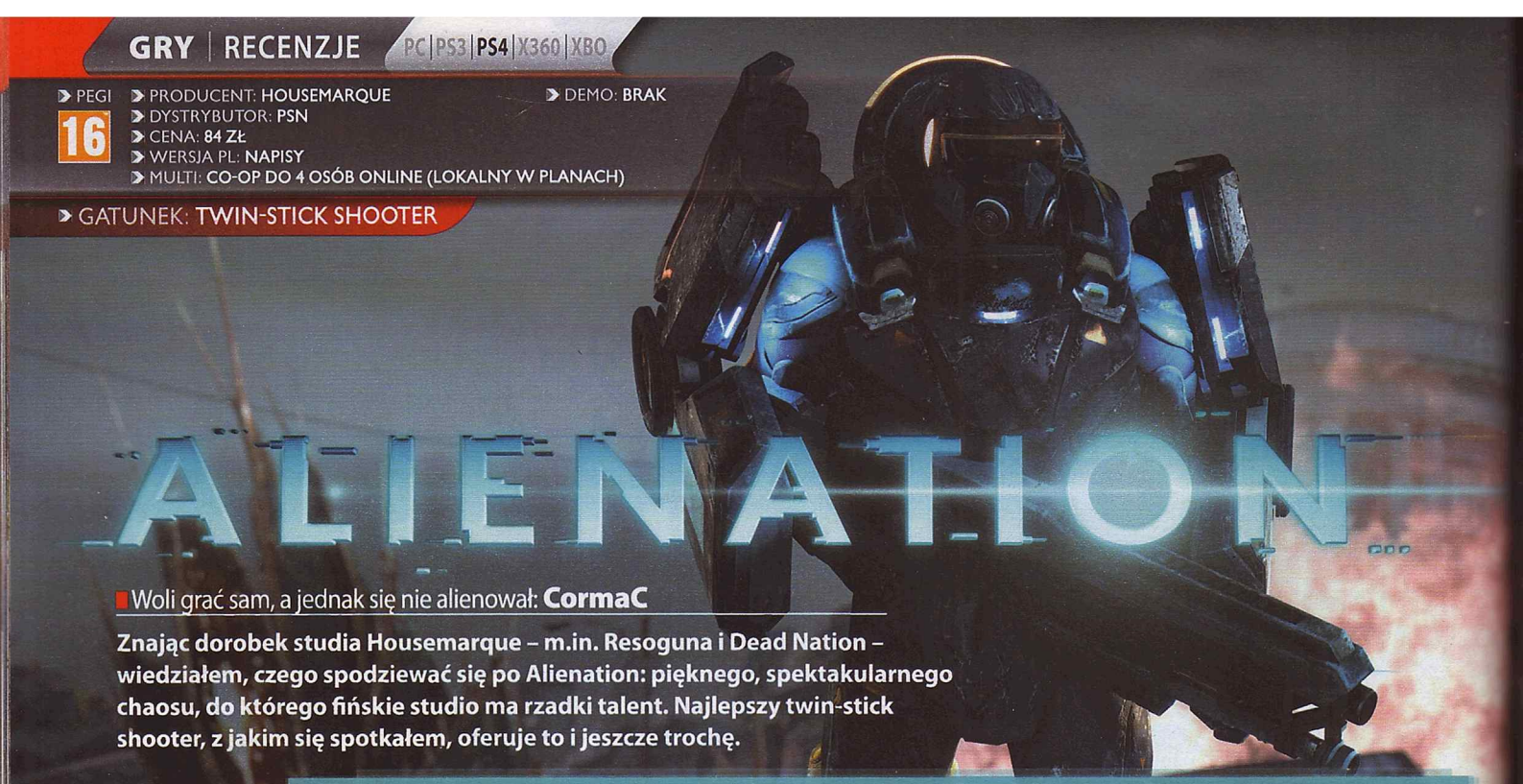
- + dopracowana i przyjemna jak podstawka
- + system skórek
- + wsparcie dla modów
- + wyborna oprawa audiowizualna
- + nie wymaga podstawowej wersji gry
- − mapa nie jest współdzielona
- − sejwy nie zapisują się w chmurze
- − nie wprowadzono jeszcze Shipwrecked
- − brak trybu przygody

(*) Wiem, że nic nie wiem – Sokrates. (**) Nie wszystek umrę – Horacy. (***) Goro.

PEGI 16

PRODUCENT: HOUSEMARQUE
DYSTRYBUTOR: PSN
CENA: 84 ZŁ
WERSJA PL: NAnapisy
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB ONLINE (LOKALNY W PLANACH)
DEMO: BRAK

GATUNEK: TWIN-STICK SHOOTER



ALIENATION

Woli grać sam, a jednak się nie alienował: **CormaC**

Znając dorobek studia Housemarque – m.in. Resoguna i Dead Nation – wiedziałem, czego spodziewać się po Alienation: pięknego, spektakularnego chaosu, do którego fińskie studio ma rzadki talent. Najlepszy twin-stick shooter, z jakim się spotkałem, oferuje to i jeszcze trochę.

Pamiętam uderzenia adrenaliny, jakie fundowało mi Helldivers na PS4. Alienation to produkcja bardzo podobna – nastawiona na maksymalnie czteroosobowy co-op (na razie niestety tylko przez sieć, ale lokalny jest ponoć w drodze), **szybka, brutalna jatka zaprojektowana tak, by nieustannie podsycać w graczu stan bitewnego uniesienia**. Czujesz się w niej fantastycznie niezależnie od tego, czy właśnie sprytnie rzuconym granatem wywołałeś łańcuch cudownych eksplozji, który zamienił trzy ćwierci ekranu w ogniste piekło, czy po raz setny zdmuchnąłeś od niechcenia tłumek przyjemnie słabego mięsa armatniego, przeładowawszy najpierw strzelbę w ostatniej chwili (przy okazji: wprowadzono system szybkiej zmiany magazynku à la Gears of War z karnym zacięciem w przypadku niepowodzenia).

W kupie Obcych razem raźniej

Warto mieć na uwadze fakt, że choć da się robić misje samodzielnie, uniemożliwiając innym swobodne dołączanie do nich, **najlepiej gra się w ogarniętej drużynie o rozsądnym składzie**. Rozpoczynając kampanię (dostępną także w odmianie hardkorowej – zgon to zgon i nie ma, że respawn), wybiera się jedną z trzech klas żołnierzy o odmiennych zdolnościach do wykupienia i rozwinięcia. Obrońca to ciężki piechur, którego głównym zadaniem jest siać pociski i dbać o to, by żniwa wszeszły krwawe, ale potrafi też np. przywołać tarczę energetyczną dla siebie i towarzyszy czy rozpuścić wokół niszczycielską falę uderzeniową. Dużo bardziej ruchawego sabotażystę wyposażono m.in. w kamuflaż pozwalający zniknąć oraz łączność z artylerią gotową ostrzelać oznaczone cele. W każdym oddziale mile widziany jest wreszcie biospecjalista, który uzdrowi towarzyszy, maszkary zaś podtruje lub potraktuje rojem wygłodniałych nanomaszyn. Oprócz umiejętności aktywnych każda postać dysponuje drzewkiem zdolności biernych – w przypadku obrońcy jest to np. częściowa regeneracja zdrowia po otarciu się o śmierć. No dobra, to bardziej krzewy niż drzewka, bo klasy mają tylko po trzy skille czynne i bierne, co oznacza, że trudno mówić o dużym zróżnicowaniu buildów. Fajnostką jest to, że między czterema stopniami rozwoju każdej zdolności można wybrać dodatkowe, wykluczające się modyfikatory (+10% obrażeń czy +10% zasięgu?). Można je potem przełączać wedle uznania, wydane punkty rozwoju da się zaś bezproblemowo odzyskać, zwracając nietrafione ulepszenie.

Negocjacje z RNGesusem

Powiało trochę hack'n'slashem, a za chwilę powieje jeszcze mocniej, bo **tym, co uzależniło mnie w Alienacji najbardziej, jest prosty, ale fajny system lootu oraz rozwoju broni**. Te opatrzono poziomami i oznaczono kodem kolorystycznym zdradzającym rzadkość danej sztuki – od pospolitych po legendarne. Nie tylko można ulepszać je za pomocą zdobywanych podczas misji różnych rdzeni (które dają się łączyć w potężniejsze egzemplarze), zwiększając szybkostrzelność, obrażenia, pojemność magazynku i szansę na krytyka, ale też wylosować od nowa ich współczynniki. Każdy egzemplarz broni ma określone widełki dla poszczególnych parametrów, a ponowny rzut kośćmi może zarówno poprawić cechy zabawki, jak i popsuć ją. Na szczęście losowania da się powtarzać tak długo, jak długo wystarczy zużywanych do tego surowców, które zdobywa się podczas zadań lub pozyskuje, rozbierając niepotrzebne bronie.

Frenezja. Ekscytacja. Adrenalina. Alienation.

Finowie **wiedzą, jak cieszyć gracza środkami prostymi, ale doszlifowanymi do perfekcji**. Sterowanie jest idealnie responsywne i konfigurowalne, tempo akcji szybkie ze wskazaniem na gorączkowe, przeciwnicy bardzo zróżnicowani, mapy rozległe i urozmaicone dodatkowymi wyzwaniami (zlikwidowanie wyjątkowo mocarnego Obcego czy odparcie przegiętej fali wrogów), elementy hack'n'slashowe wystarczająco głębokie, by uzależnić od pogoni za losowym lootem, ale nie na tyle rozbudowane, by przytłoczyć. Momenty prawdziwej frustracji są rzadkie, bo choć zdarzają się gwałtowne skoki trudności, gra stara się być sprawiedliwa, np. wyraźnie sygnalizując, że snajper namierzający cię spoza ekranu za chwilę pociągnie za spust. Alienation jest tak znakomicie zaprojektowana i wykonana, że będę do niej wracał po nowe dawki orgiastycznej rozwałki, ikspeków i łupów. |CDA|

Alienation bardzo zyskuje w co-opie, ale najlepiej skrzyknąć sprawdzoną ekipę i podzielić się klasami.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- najlepszy twin-stick shooter, w jaki grałem
- emocjonująca, intensywna walka
- świetna w co-opie z ogarniętymi ludźmi
- system lootu i ulepszania broni
- rozwój postaci
- znakomita oprawa graficzna
- bogactwo i zróżnicowanie wrogów
- rozległe mapy z dodatkowymi atrakcjami

- brak lokalnego co-opu (ale ponoć będzie)
- wyjście do menu nie pauzuje gry
- sztampowo „spejsmarinowa" muzyka
- polskie tłumaczenie jest czasem kulawe

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: MACHINE 22
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 66 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: ROGUELIKE/RTS

MARCH OF THE LIVING

Idzie tam, gdzie idzie: **enki**

FTL: Faster Than Light stworzyło własny podgatunek, który – miałem nadzieję – dzięki kreatywnym naśladowcom dynamicznie się rozwinie. Na razie jest tylko coraz gorzej.

Obywatele wskazują palcami winnego bezrobocia, korupcji i moralnego niepokoju.

Latarka jest nieodzowna w nocy. Trzymaj się jej jak ministerialnego stołka!

Convoy, ubiegłoroczny dziki rajd po pustkowiach pojazdami uzbrojonymi od wentyli po szyberdachy, był jeszcze całkiem zajmujący i umiejętnie nawiązywał do formuły kosmicznego rogalika. Jeszcze (nie)świeży March of the Living, przenoszący rozgrywkę na szosy i ulice postapokaliptycznych Stanów Zjednoczonych, niestety ustępuje swym poprzednikom na każdym kroku.

Rozgrywka opiera się jak zwykle na trzech filarach – podróży między lokacjami na proceduralnie generowanej mapie (duże słowo – w praktyce jest to szara siatka punktów połączonych liniami prostymi); podejmowaniu decyzji podczas losowych, tekstówkowych wydarzeń; starciach taktycznych z aktywną pauzą. Zabawę rozpoczynamy jako Greg (troje kolejnych bohaterów da się odblokować), jegomość poszukujący swojej byłej dziewczyny i syna gdzieś kilka szarych węzłów na mapie na prawo od punktu startowego. Przez amerykańską wieś idzie Grześ pieszo, a gracz musi baczyć na jego głód i zmęczenie oraz pasek „warczenia", wskazujący prawdopodobieństwo natknięcia się na zombiaki po drodze. Po drodze może dokooptować do pięciorga kompanów, ale łatwiej niż na nich się natknąć jest trafić na bandytów, szalonych kierowców i inne przykrości. Różnorodność tych ostatnich jest spora, a gra jest przyjemnie trudna i wymagająca wielu podejść, by móc jako tako zorientować się w prawidłowościach rządzących proceduralną fabułą.

Niestety jest też **nieciekawa, nudna i brzydka jak noc**. Nieciekawa, bo walka sprowadza się do niemrawego poruszania się postaciami wyjętymi prosto z ekranu Atari 65XE (słowo daję, już składający się z 50 pikseli ludzik z Pitfalla miał więcej ekspresji) i strzelania w pierwszej kolejności do unieruchamiających grabberów. Lub walenia ich młotkiem w głowy. Nudna, bo po raz enty powiela zombiastyczne klisze, przez ogromną większość czasu posługując się równie ciężką i chmurną narracją, co tonacją barw pojawiających się na ekranie. **Pixelartowy styl grafiki, przy okazji, w żaden sposób nie wzbogaca doświadczenia, częściej przeszkadzając i rażąc brakiem czytelności, niż wzbudzając jakiekolwiek nostalgiczne uniesienia**. Najlepiej z tego wszystkiego sprawdza się udźwiękowienie – niewychodzące poza bezpieczne standardy, ale przynajmniej budujące klimat. Wyposzczony FTL-owiec da radę się przy tym zabawić przez kilka godzin, ale nawet jemu polecam poczekać na wyprzedaż. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 3
AUDIO 7

+ trzy FTL-owe filary rozgrywki
+ odpowiedni poziom trudności

− mało ciekawe starcia
− zbytnia mechaniczna prostota
− grafika

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: SQUATTING PENGUINS
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 75 ZŁ (17 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK
GATUNEK: RTS/SYMULATOR BOGA

THE MIMS BEGINNING

Został bogiem: **Cursian**

Sadzę owoce i przerabiam je na biomasę. Hoduję zwierzęta, by wysyłać ja na orbitę za garść kryształów. Buduję domy, wypalam lasy, wywołuję ulewy i przywołuję duchy wojowników. Jestem alfą i omegą. Szkoda, że tylko dla głupiutkich mimsów.

Spoko, młody, Francuzi czuli się podobnie, gdy postawili im Wieżę Eiffla.

Uważaj, co wyrzucasz na kompostownik.

Gra polskiego studia Squatting Penguins nawiązuje do takich klasyków jak Populous czy Black & White i pozwala ci wcielić się we wszechwładnego boga. **Twoim zadaniem jest roztaczanie opieki nad grupką nieporadnych, sypiących sucharami stworków i wspieranie ich w dążeniach do odbudowy statku kosmicznego.** W założeniach fabuła miała być lekka i zabawna, ale mam wrażenie, że skierowano ją raczej do młodszej widowni. Dowcipy prezentują poziom „Pingwinów z Madagaskaru", a całość przemyca banalny morał: dbaj o przyrodę, bo matka natura osobiście nakopie ci do rzyci.

Grę napędza prosty system ekonomii, oparty na wspomnianych we wstępie surowcach. Nie warto siedzieć na dużych zapasach, bo owoce i zwierzaki generują zapach, który ściąga ci na łeb robactwo i drapieżniki. Poddani są w znacznej mierze samodzielni i automatycznie szukają sobie zajęcia. Zwykle idzie im nieźle, a w razie konieczności można im ręcznie zasugerować konkretną działalność. Oprócz roboli pod twoje rozkazy trafią też wojownicy, ale przeklinam dzień, w którym przyszło mi po raz pierwszy skorzystać z ich usług. Bezmyślne trepy najwyraźniej zbyt często oglądały „Strażnika z Teksasu", bo jeśli puścisz ich samopas, zaczną pojedynczo atakować silne stwory i najpewniej skończą w kostnicy. Co prawda można ich łączyć w oddział, ale wówczas AI automatycznie się wyłącza i trzeba o wszystkim pamiętać samemu.

Jak każdy szanujący się bóg będziesz dokonywał pomniejszych cudów. Zregenerujesz siły strudzonych sługusów, spowolnisz najeźdźców lub wyrzucisz ich poza mapę uderzeniem psychicznym. Sęk w tym, że zaklęcia bojowe mają bardzo duży zasięg, a przeciwnicy zwykle dążą do zwarcia, więc wszelkie próby pomocy wiernym zazwyczaj kończą się spopieleniem ich razem z wrogami.

Do szewskiej pasji regularnie doprowadzał mnie brak opcji zapisania stanu gry w trakcie misji. Choć poziomy nie są może specjalnie wymagające, to potrafią trwać ponad godzinę. Wyobraźcie sobie moją reakcję, gdy po czterdziestu minutach średnio pasjonującej rozgrywki przez pomyłkę dopuściłem do zgonu kluczowej postaci. Geralt z plakatu zatykał uszy. W razie wyjątkowej posuchy można w to wprawdzie zagrać, ale świat oferuje setki lepszych zajęć. |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 4
AUDIO 5

+ podstawowe mechanizmy dają radę, ale nie powalają innowacyjnością

− brak zapisu w trakcie misji potrafi doprowadzić do szału
− uciążliwe walki
− szpetna grafika (nie dajcie się zwieść screenom!)

PEGI 16

PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT CO., LTD., ABSTRACTION GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 120 ZŁ (28 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7, CPU 2,8 GHZ, 3 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 1 GB

GATUNEK: PRZYGODOWA

Prosił o wyspę szczęśliwą: **Papkito Komeada**

Pupupupu... Misie lubią dzieci, a wasz uroczy recenzent lubi gry o misiach. Zwłaszcza tych psychopatyczno-narcystyczno-makiawelicznych misiach, które chcą skąpać świat w różowej krwi. XD ChŁoPCy i dziEwczĘtA, zNów BęDzIEmy siĘ dObRZE bAWIĆ I ZNÓW BĘDZIE TO ZABAWA FENOMENALNIE PSYCHOPOPOWA T_T

Danganronpa 2
GOODBYE DESPAIR

DANGANRONPA 2: GOODBYE...

Dla opornych

Gra dzieli się na dwie części. W ramach pierwszej wymieniamy myśli z innymi uczniami, okazjonalnie wyprawiając się na kolejne fragmenty wyspy. W drugiej prowadzimy śledztwa, zbieramy poszlaki i przesłuchujemy kumpli, by podczas rozpraw odnaleźć sprzeczności w zeznaniach i wskazać mordercę.

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 5
AUDIO 9

- psychodeliczna, szalona, doskonale napisana
- jeszcze więcej jeszcze bardziej pokręconych minigier
- tym razem każda ze spraw to perełka!
- rewelacyjne soundtrack i estetyka
- Abstraction zgrabnie przełożyło tytuł na pecety

- prezenty dla uczniów wciąż pozyskuje się w sposób męczący
- momentami straszy pikselozą

W pierwszej Dragonżopie Spike Chunsoft utkał intrygę poplątaną, misterną, pulpową i w ogóle można by ją określić wieloma przymiotnikami. Logicznym krokiem naprzód było uknucie czegoś jeszcze bardziej poplątanego, jeszcze bardziej misternego i jeszcze bardziej wieloprzymiotnikowego. I, niech mnie, a juści jest jeszcze bardziej! Dogonronpo 2 **to błyskotliwy kryminał, który wyprawia gracza w szaloną, 40-godzinną podróż**, w której nieustannie zderzają się rozpacz i nadzieja.

Jako i uprzednio na scenę wkracza 16 wybitnie uzdolnionych uczniów (znakomity kucharz, pielęgniarka i tak dalej), którzy zostają odseparowani od świata zewnętrznego. Tyle że tym razem nie ograniczają ich ściany akademii, ale brzegi położonego w tropikach kurortu. No i tym razem by się wydostać, nie powinni nikogo mordować, ale wzajemnie się poznawać, rozmawiać i kochać, czego pilnuje dysponująca magicznym berłem króliczka Usami/Monomi. Przytulankom i zapewnieniom o przyjaźni nie byłoby końca... Gdyby na deskach nie stanął maskotkujący serii Monokuma. Pluszak błyskawicznie przejmuje kontrolę nad wyspą i stawia przed studentami alternatywę: zostaną na niej na zawsze... chyba że zamordują któregoś z koleżanków. I zrobią to w taki sposób, by o ich zbrodni nie dowiedzieli się współtowarzysze niedoli. XOXO

Dragonronpaul to mikstura wielu ingrediencji. Są tu długie sekwencje dialogów rodem z Persony, sporo eksploracji oraz – wizytówka serii – rozprawy, które niby czerpią z cyklu Ace Attorney, ale dodają od siebie finezję i zawrotne tempo... oraz jazdę na deskolotce po rzeczywistości wirtualnej, strzelanie do przemykających przez ekran dialogów, grę rytmiczną, w ramach której skruszamy tarcze dusz... i tak dalej, i takie tam. Robi się z tego **nabrzmiała od minigierek, kreatywna zabawka**, którą cieszymy się podczas rozgryzania wielopiętrowych zagadek.

=^.^=

Zmian jest bez liku. Liku, czyli brzegu żagla, wśród nich bowiem nie ma. Jest natomiast zatrzęsienie korekt. Interfejs stał się odrobinę mniej czytelny (chociażby przez „pikselizację" jego elementów i pionowe wyświetlanie personaliów rozmówcy), protagonista zyskał możliwość zdobywania poziomów (poprzez... bieganie i klikanie) i zaczął przemieszczać się także po dwuwymiarowych planszach (brzydkich, ale czego oczekiwać po rozwalcowanym do 1080p tytule rodem z PSP). No i niańczyć tamagotchi, byle wyżebrać od gry dodatkowe nagrody. ¯\(°_o)/¯ Podczas rozpraw pojawiają się sekwencje, w których musimy dobrać argument nie obalający, ale potwierdzający jakąś tezę, a kilka minigier leciutko zmodyfikowano, dzięki czemu zyskały zarówno na dynamice, jak i trudności.

Nastolatki, wespół z którymi staramy się uciec, to galeria jeszcze barwniejszych osobowości, w dodatku potrafiących wzbudzić w odbiorcy jeszcze silniejsze emocje. **Fabuła pęcznieje od udanych prób zburzenia czwartej ściany i absurdalnych twistów.** Scenarzyści poczuli (różową) krew i tym razem pozwolili sobie na absolutnie wszystko, w efekcie poznający logikę świata gracz czuje się w nim bardzo obco i niepewnie. Ba – zakończenie zrzuca nam na głowę atomówkę za atomówką! Doggonernpa bawi się również popkulturą, co i rusz częstując nas wcale nietrudnymi w wychwyceniu nawiązaniami do Death Note'a, Professora Laytona, Earthbounda czy Zeldy i igrając cytatami z piosenek Korna, Disturbed i Nirvany.

xD

Na gruzach poznanej już tajemnicy wzniesiono jeszcze większą tajemnicę, po raz kolejny rzucając nam na barki ciężar wzajemnych podejrzeń. Podlawszy skrypt psychopopowym sosem, Spike Chunsoft uczyniło z drugiej Danganronpy **tytuł, który się pamięta, którego się obawia i którym się zachwyca.**

...Czego teraz mogą doświadczyć posiadacze pecetów, bo na PSP i PSV gra jest dostępna od dawna. Puhuhuhu! |CDA|

7

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: TREYARCH
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: 66 ZŁ (14,5 €, PC), 61 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 18 OSÓB
- GATUNEK: FPS

COD: BLACK OPS III – ECLIPSE

Gra z Japończykami: **Krigore**

Fani powiedzą, że twórcy Call of Duty lubią puszczać oko, złośliwcy – że recyklingują stare pomysły, by się nie narobić. Niezależnie od tego, do którego ze stanowisk wam bliżej, docenicie zróżnicowanie map w nowym DLC do Black Ops III. Choć nie wszystko się udało.

Nie poznałem Banzai. Na swoje usprawiedliwienie mam jednak to, że w World at War grałem dawno temu, a i mapa wyglądała tam zupełnie inaczej. W Eclipse przeszła przeobrażenie: to już nie dżungla z drugiej wojny światowej, tylko klimaty futurystycznego postapo, któremu bliżej do tego, co pokazał ostatnimi czasy Mad Max. Mnóstwo śmiecia, strzępy starej cywilizacji i... wrażenie bazarowej tandety. Coś trochę jest nie tak z warstwą wizualną. Nie wiem, może za dużo krzykliwych kolorów?

Podobny problem mam również z nową mapą do trybu zombie: **wrażenie, że obcujemy z czymś starym, co nie do końca udało się przepchnąć w inną rzeczywistość, jest tu dojmujące**. Szaro-buro-zielono-non-stop. Nie byłoby to złe, gdyby umiejętnie tą zgnilizną zagrać – tyle że twórcom się to nie udało. Zamiast tego biegamy po mapie monotonnej wizualnie, ale – co muszę przyznać – nieźle zaprojektowanej. Zetsubou No Shima to również uśmiech w stronę weteranów trybu, bo jest kontynuacją przygód znajomych z Origins, a rozgrywa się na opuszczonej wyspie na Pacyfiku, gdzie ścieramy się z truchłami potomków samurajów i innymi stworami rodem z horrorów.

Powróćmy jednak do klasycznego multi, bo nie wspomniałem o największej gwieździe moim zdaniem, czyli mapie Rift. To jakiś kompleks przemysłowy: ciasny, upstrzony pudłami i ścianami, po których się biega i z których się spada w przepaść w chwili nieuwagi; tak cholernie satysfakcjonujący ze względu na tempo, że tak naprawdę nie chciało mi się grać na żadnej innej mapie. A trochę szkoda, bo Knockout też jest niezły. Ponownie: eksplozja kolorów potrafi powalić swym kiczem, ale tym razem można to zrozumieć, bo różowe wiśnie i estetyka mapy odsyłają do kultury japońskiej, gdzie to akurat jest całkiem normalne. Mapa zresztą kojarzy mi się z jedną z lokacji z UT III, więc czułem się tu jak w domu. Również Spire przywołuje podobne wspomnienia: to poziom, gdzie łagodne krzywizny konstrukcji kreślą osobliwą mieszankę otwartych przestrzeni i piętrowej zabudowy portu kosmicznego. Eclipse, choć ma swoje jasne strony, jako całość jest gorszy niż poprzednie DLC. Jeśli chcecie kupić jeden, wybierzcie Awakening. Jeżeli jednak macie Season Passa, to i tak zagracie w obydwa. Ale obstawiam, że częściej będziecie wracać do rozszerzenia z lutego. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- + nowe mapy są naprawdę niezłe
- + świetne Rift i Knockout!
- + interesująca próba przeróbki Banzai
- − niektóre mapy są niezbyt udane wizualnie
- − lokacja do trybu zombie gorsza od tej w poprzednim DLC
- − za taką cenę spodziewałem się więcej

12

- PLATFORMY: PC, PS3, PS4, X360, XBO
- PRODUCENT: BIG ANT STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 66 ZŁ (PC, 15 €), 42 ZŁ (PS3), 63 ZŁ (PS4), 35 ZŁ (X360), 60 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: AKCJA

MASQUERADE THE BAUBLES OF DOOM

Tłukł klauny, aż im noski piszczały: **CormaC**

Czym przyciągnąć uwagę graczy znudzonych tradycyjnymi światami fantasy zamieszkanymi przez elfy, krasnoludy, smoki i trolle? Odpowiedź jest oczywista. Klaunami.

Błyskotki Zagłady przenoszą gracza do kolorowej Krainy (The Realm), w której toczą się poszukiwania Kul Druida. Mapa prowadząca do artefaktów gwarantujących wszechwładzę wpada w ręce nielicho umięśnionego, niebieskiego błazna Jaxksa i jego przyjaciółki Comedii. Perspektywa wejścia w posiadanie Kul ściąga do Krainy ogromne siły inwazyjne klaunów, a gdy Comedia zostaje pojmana przez najeźdźców, Jaxx ściąga z pleców młot bojowy, poprawia dzwoneczki na czapce i rusza pannie na odsiecz. **Całą grę uwędzono gęstymi oparami absurdu i parodii.** Nie tryska humorem wyszukanym ani zaskakującym – Kule Druida mają oczywisty podtekst, wielki zakapior nieoczekiwanie odzywa się głosem wysokim jak po helu itp. Z Masquerade jest trochę jak z komediami ze śp. Nielsenem – **głupawe to i dziecinne, ale trudno się nie śmiać, bo jest bardzo sympatyczne i bezpretensjonalne**. Do tego grafika, choć prosta, jest ładna, a udźwiękowienie dialogów zaskakuje wysokim poziomem. Wszystko to składa się na fajny, lekki klimat wesołego porąbania.

Szkoda, że za humorem nie nadąża rozgrywka obnażająca brak doświadczenia twórców i niski budżet. **Walka jest – jak na główną atrakcję – umiarkowanie atrakcyjna.** Wzorcem dla niej był cykl batmański, tyle że nie jest ani tak płynna, ani tak satysfakcjonująca jak tam. Oparto ją na prymitywnych kombosach (a właściwie kombosie) uprawianych jednym przyciskiem i kontratakach, ale przez pracę kamery czasem nie wiadomo, kiedy kontrować, sama kontra zaś często wystawiała mnie na cios innego nieprzyjaciela (dwóch ataków jednocześnie nie da się odeprzeć). Broń jest tylko jedna, animacji ciosów poskąpiono, klauny są mało zróżnicowane, a rozwój postaci sprowadza się do trzech poziomów ataku specjalnego, przez co starcia szybko zaczynają nużyć płytkością i powtarzalnością, przed którą nie ratują nieciekawi bossowie. Do tego **sterowanie jest niezbyt precyzyjne i może prowadzić do frustrujących zgonów** tak podczas walki, która powinna być bardziej responsywna, jak i topornych sekwencji platformowych. Nie bardzo jest jednak czas, by wnerwić się na poważnie, bo gra kończy się (planszą „to be continued") po mniej więcej czterech godzinach, z których zapamiętałem głównie to, że dużo się śmiałem i generalnie było fajniej, niż można wywnioskować z moich dosyć ciężkich zarzutów i oceny. |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 8

- + bezpretensjonalnie zabawna i porąbana
- + dobry voice acting
- + przyjemna, choć prosta, oprawa graficzna
- + niezłe rysowane cutscenki
- − płytka, powtarzalna walka
- − rozgrywka się nie rozwija
- − sterowaniu nie zawsze można ufać
- − widać niski budżet
- − krótka

PEGI 16

- PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 165 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 4 GRACZY
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3 GHZ, 3 GB RAM, GF GTS 450/AMD HD 5770 Z 1 GB

GATUNEK: RTS

Wznosi imperia: **gem**

Total War i Warhammer zdają się stworzone dla siebie i aż dziw, że dotąd nie dane im było być razem. Na szczęście jednak stan ten tragiczny uległ wreszcie zmianie i oczywiste jest, że niebiosa błogosławią temu związkowi. Jubileuszowa, dziesiąta odsłona Wojny totalnej okazuje się jej nowym początkiem.

CD-ACTION POLECA

TOTAL WAR WARHAMMER

Zbliżenia na walczących są jak gorset: sexy, ale niepraktyczne.

Błogosławieństwa i klątwy rzucane na oddziały czasem decydują o losach wojen.

Radość tym większa, że Total War: Warhammer to przecież pierwsza z trzech planowanych gier (nie licząc pomniejszych dodatków) tej nowej fantastycznej formy historycznej dotąd serii gier wojennych. Zlecona przez Segę i stworzona, jakżeby inaczej, przez Creative Assembly już za pierwszym razem **okazała się grą, na którą czekałem przez większość swego dorosłego życia**. Dzięki niej nagle i nieoczekiwanie odżył stary sentyment do jedynie prawdziwej scenerii Warhammera Fantasy, czyli Starego Świata i jego ludów. Chwała, po trzykroć przy tym chwała twórcom za to, że zdecydowali się poprzestać na tym faktycznie starym już świecie, nie próbując zastąpić go nowym uniwersum Age of Sigmar z jego kosmicznymi duardinami (dwarfami), aelfami (elfami) i orruksami (orkami).

Pierwsza wojna staroświatowa

Jak wszem wobec wiadomo, tradycyjny Stary Świat Warhammera z czasów panowania cesarza Karla Franza to arena nieustającej wojny wszystkich ze wszystkimi. W grze, jako pierwszej części trylogii, obecne są **cztery kampanie fabularne poświęcone Imperium, krasnoludom, zielonoskórcom, nieumarłym** (w trybie multiplayer można grać także Bretończykami, jak również udostępnionymi w dniu premiery siłami Chaosu). Frakcje zostały wybrane tak, by prezentować różne style prowadzenia bitew. Przykładowo krasnoludy nie posiadają kawalerii i nie używają magii, ale mają żyrokoptery bombardujące wrogów z powietrza. Z kolei wampiry i s-ka nie dysponują artylerią, ale za to parają się potężną magią. Orki i ich sprzymierzeńcy z kolei odpowiadają filozofii „Łaaa!", czyli bezustannej żądzy walki (w przypadku braku wroga z zewnątrz zaczynają tłuc się między sobą). Jak zwykle wskazane jest ogrywanie się w Imperium, które – jak na uniwersalnych ludzi przystało – daje wszystkiego po trochu.

Total War: Warhammer rozgrywa się, jak wszystkie poprzednie gry serii, na dwóch płaszczyznach. Pierwsza, strategiczna, ma miejsce na mapie globalnej w turach. To właśnie tutaj odbywa się całe techniczne zaplecze późniejszych bitew: rozbudowa miast, zarządzanie armiami, działania dyplomatyczne. Za wszystko naturalnie płaci się czasem oraz pieniędzmi i zwykle rozpaczliwie brakuje i tego, i tego. Swoją drogą w mojej pierwszej grze wykończyli mnie nie tyle secesjoniści czy nawet hordy orków, pustoszące moją prowincję, tylko właśnie pustki w skarbcu, wydrenowanym przez ogromne armie zaciężne. Za słabo, zdaje się, naciskałem na umowy handlowe z nowymi sprzymierzeńcami. Być może też trzeba było zgodzić się na okup za jeńców zamiast brać ich pod nóż...

Dyplomacja dla opornych

Już na pierwszy rzut oka widać, że kampania Warhammera jest złożona w stopniu, wskutek zróżnicowania wrogów, większym nawet niż w poprzednich Total Warach. **Bardzo szybko wplątany zostajesz w sieć zmieniających się nieustannie związków i zależności.** Superważna okazuje się dyplomacja, każąca szukać przyjaciół tam, gdzie trzeba, i wrogów, gdzie można. Naturalnie nic nie jest dane na zawsze: na spolegliwych partnerach można polegać, ale co z oportunistami, którzy wbiją nóż w plecy, gdy tylko wiatr się zmieni? Warto jednak dodać, że mimo to Total War: Warhammer zdaje się nadspodziewanie przyjazny początkującym. Rozpoczyna się krótkim samouczkiem, a w trakcie kampanii obecny jest

Chaos za darmo

Pierwszym DLC do Totalnego Warhammera są Wojownicy Chaosu, którzy pojawili się w grze dokładnie w dniu premiery. Frakcja ta miała być bonusem do zamówień przedpremierowych, jednak wskutek złej reakcji fanów Creative Assembly i Sega zdecydowali oddać ich za darmo wszystkim graczom, którzy zalogują się do gry w jej tygodniu premierowym.

Total War: Warhammer to marzenie spełnione fanów obydwu światów.

kontekstowy doradca (podpowiedzi można oczywiście wyłączyć), wyjaśniający pokrótce mechanikę i znaczenie kolejnych elementów układanki.

Wszystkie działania na mapie globalnej sprowadzają się jednak, jak zwykle w Total Warach, do taktycznych bitew. Te rozgrywają się w czasie rzeczywistym, ale w trybie kampanii możliwe jest spowolnienie, a nawet aktywne spauzowanie upływu czasu. Kluczowe w nich pozostaje manewrowanie wojskami tak, by wykorzystać ich specyfikę i ukształtowanie terenu, pozwalające także kryć się przed wzrokiem i atakami. Tradycyjnie też **ogromne znaczenie dla losów starć mają doświadczenie, forma i morale jednostek**. Zwłaszcza nowych w serii bohaterów, którzy dołączyli do podwładnych na polu i tłuką wraz z nimi. Ci są tak ważni, że prócz doświadczenia i odblokowywanych za nie talentów zdobywają ekwipunek: magiczną broń i artefakty dodatkowo wpływające na nich samych i wojska wokół.

Na lądzie, wodzie i w powietrzu

Pojawienie się bohaterów to jednak niejedyna nowość mająca wpływ na dynamikę starć. Kolejną jest to, że wojna w Totalnym Warhammerze toczy się na lądzie, wodzie (automatycznie), ale także w powietrzu. Po raz pierwszy w dziejach serii pojawiły się jednostki latające – od gryfonów, po terrorgheisty – i bardzo szybko okazuje się, jak ważnym czynnikiem jest wsparcie powietrzne. Latających wierzchowców dosiadać mogą także odpowiednio doświadczeni bohaterowie, co jeszcze zwiększa ich znaczenie. I wreszcie ostatnią fantastyczną innowacją jest rozbudowana magia wszystkich ośmiu kolegiów. Mechanicznie oparta jest na typowym dla Warhammera zmiennym potencjale magicznym i nie jest na szczęście jedynym czynnikiem wpływającym na losy bitew. Faktem jest jednak, że celna kula ognia wywiera podobne wrażenie na przeciwnikach jak głaz z katapulty.

Graficznie Total War: Warhammer to prawdziwa ekstraklasa – i to nie tylko według standardów dla gier strategicznych. W widoku globalnym rozwija się przed nami ożywiona i omiatana wichrami magii mapa Starego Świata, z czasem, wskutek działania Chaosu i nieumarłych, coraz bardziej spaczonego i potwornego. W trakcie bitew z kolei szczere uznanie budzi nie tylko dbałość o szczegóły, ale także zróżnicowanie modeli postaci (w grze jest ponad 30 różnych, wobec 6 w poprzedniej), dzięki czemu wojska stały się praktycznie niepowtarzalne. Niesamowita jest też jakość animacji – zwłaszcza kontaktu bojowego gigantycznych jednostek z tradycyjnymi oddziałami. Bardzo rzadko wprawdzie pozwalałem sobie na luksus obserwowania Cesarza Karla Franza z bliska, jednak gdy losy bitwy były praktycznie rozstrzygnięte i pozostało dożynanie watah – przełączenie się na filmowy widok postaci faktycznie umożliwia poczucie mocy bohaterów.

Dojrzała do wielkości

Docenić należy także sprawność AI, która na mapie strategicznej zdaje się niemal ludzka. Sprawdza się na ogół również w trakcie bitew, choć tam zdarzają się jej momenty autozaćmienia – np. wymuszania przemarszów w kółko. Creative Assembly doszło natomiast do perfekcji w kwestii interfejsu, który jak na swoją złożoność niezbędne informacje przekazuje niezwykle sumiennie. Podkreślić wypada też wreszcie, że **Total War: Warhammer jest pierwszą od lat grą serii, która w dniu swej premiery była nie tylko skończona, ale i sprawdzona**. Sami twórcy twierdzą, że ostatni miesiąc prac spędzili nie tyle poprawiając, co szlifując. Jedyne zatem, do czego ewentualnie mógłbym mieć pretensję, to nieelastyczność pośredniego widoku taktycznego oraz być może brak możliwości wymuszenia sformowania klina czy żółwia.

Koniec końców jednak jestem nowym dziełem Creative Assembly zachwycony i nie spodziewam się, by stan ten miał mi szybko minąć. Znam je coraz lepiej i czuję się coraz pewniej, dzięki czemu coraz częściej zdarzają mi się zwycięstwa nie tylko zdecydowane, ale wręcz bohaterskie. Z tym większą radością zatem przyjmuję obietnice twórców, że mają plany rozwoju na 10 najbliższych lat, i zapewnienia, że zmiany wprowadzane w kolejnych będą uwzględniane również w tej pierwszej. Najważniejsze jednak, że TW:W to nie tylko mistrzowski restart słynnej serii, ale także gra, na którą fani bitewnego Warhammera czekali całe życie. |CDA|

Total Warhammer i mody

Niedługo przed premierą gry jej twórcy poinformowali, że Total War: Warhammer będzie oferować wsparcie dla modderów i współpracować z Warsztatem Steam. Już w dniu premiery pojawiły się pierwsze modyfikacje stworzone przez Creative Assembly, a fani otrzymali komplet narzędzi developerskich. Aż dziw, że konsolowa z natury Sega tak sprawnie radzi sobie w PC gamingu.

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 9

- związek zrodzony w niebie
- pięć ras Starego Świata
- Total War + magia Warhammera
- graficzna ekstraklasa
- potencjał rozwoju na 10 lat

- nieelastyczność widoku taktycznego
- brak formacji specjalnych oddziałów
- zaćmienia AI w trakcie bitew

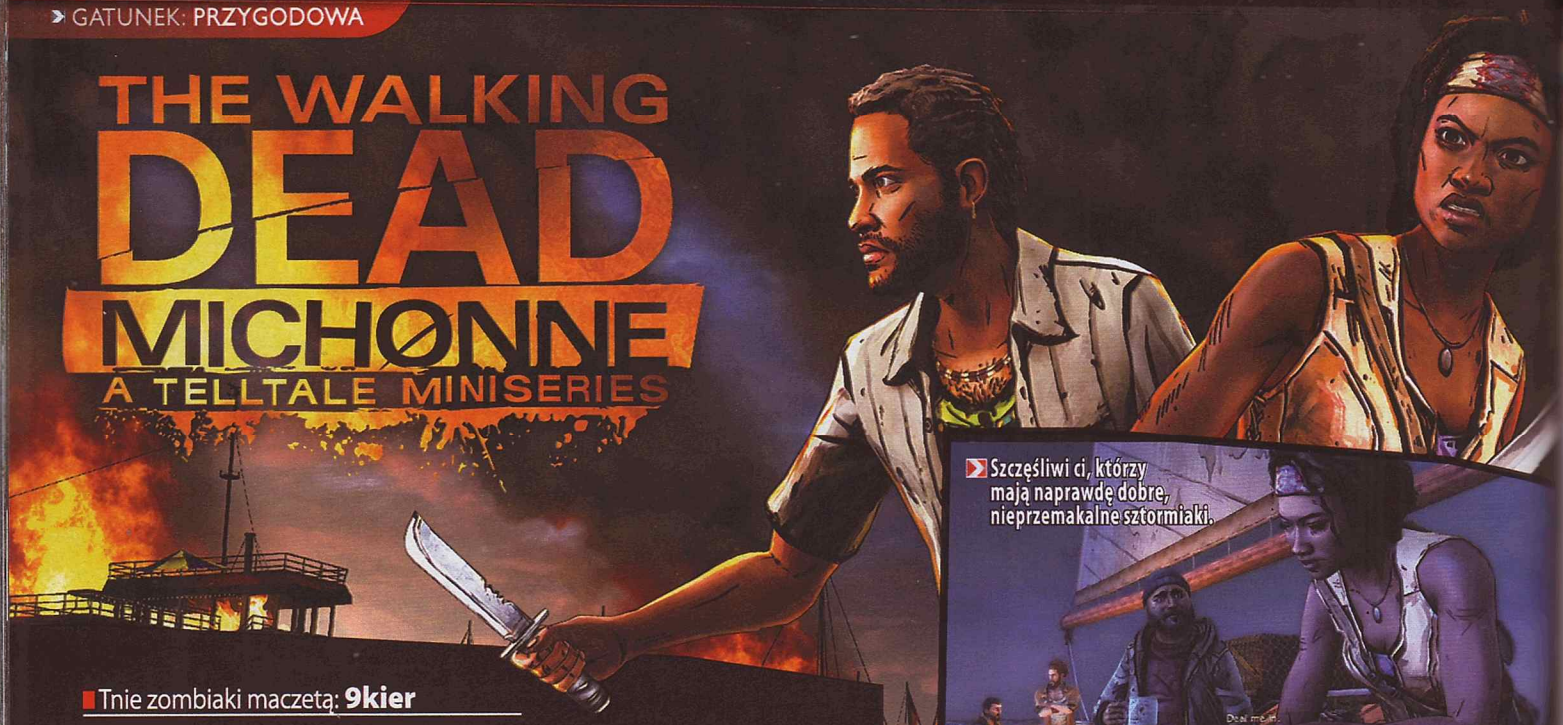
PEGI 18

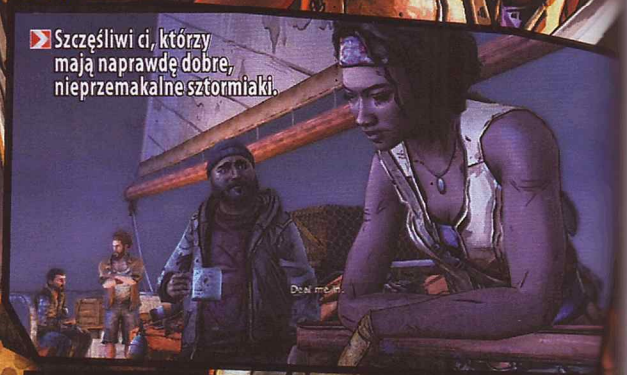
- PRODUCENT: TELLTALE GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 66 ZŁ (PC, 15 €), OK. 58 ZŁ (PS3, PS4, XBO), OK. 50 ZŁ (X360)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 3 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA (NIEREKOMENDOWANE ZINTEGROWANE KARTY)

- GATUNEK: PRZYGODOWA

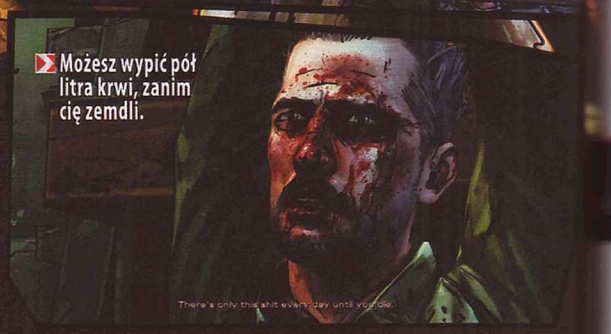
THE WALKING DEAD MICHONNE

A TELLTALE MINISERIES





Szczęśliwi ci, którzy mają naprawdę dobre, nieprzemakalne sztormiaki.



Możesz wypić pół litra krwi, zanim cię zemdli.

Tnie zombiaki maczetą: **9kier**

Znalazłam w jednym z polskich sklepów internetowych płatny poradnik do Michonne i parsknęłam śmiechem, wyobrażając sobie tytuły rozdziałów. „Jak efektywnie klikać Q i E na przemian?"; „Wszystkie drogi prowadzą do zombie, czyli sztuka prowadzenia dialogów"; „Torturowanie pikseli: etyka w grach". Sześć złotych wydałam na dwie butelki wody, bo bez poradnika z trudem, ale mogę żyć.

Pierwszy sezon The Walking Deada mnie zmiażdżył. Drugi nie wywołał we mnie tak silnych emocji, ale wciąż przedstawiał walkę z zombie w sposób o niebo bardziej angażujący niż konkurencja, bo... wygląda na to, że inni twórcy przygodówek boją się stawać z Telltale w szranki i tę tematykę omijają z daleka. Nie dziwię się – studio wypolerowało formułę interaktywnych filmów już dawno temu – ale nie będę zaskoczona, jeśli teraz reszta branży nieśmiało wychyli głowy z okopów. Nawet tak zatwardziali fani Telltale jak ja czy Papkin coraz częściej ziewają przy ogrywaniu gier studia, a Michonne udowadnia tylko, że jeśli ekipa koniecznie chce ciągnąć The Walking Deada (trzeci sezon jeszcze w tym roku), to powinna odpuścić sobie spin-offa i dać graczom trochę odpocząć.

A co u Telltale? To, co zwykle.

Grzechy młodości

Nie muszę grać w „trójkę", żeby wiedzieć, co się wydarzy – trzeba będzie skądś uciekać, kogoś ratować albo czegoś szukać oraz brutalnie mordować umarlaków(*), ale najgroźniejsi i tak będą ludzie. W ten schemat wpisywały się oba sezony, przy czym w pierwszym Telltale wypstrykało się z najlepszych, najbardziej kontrowersyjnych pomysłów. **Na tle poprzedników Michonne to już fabularne i mechaniczne popłuczyny**, a jedyną innowacją jest osadzenie w głównej roli matki dwóch córek, której teraźniejszość przeplata się ze wspomnieniami. Gdyby określić retrospekcje słowem „thriller", byłoby to nadużycie, ale nieraz odnosiłam wrażenie, że tą krótką, trzyodcinkową miniserią Telltale ostrożnie testuje wody na wypadek, gdyby w przyszłości zechciało zrobić horror z prawdziwego zdarzenia. Stąd długie, ciemne korytarze, pojawiające się znikąd cienie dzieci i natarczywe wspomnienia zabawek, które jednak nie próbują być straszne, a jedynie niepokojące.

Tytułowa Michonne, znana z głównej serii i z komiksu Roberta Kirkmana, kiedyś była prawniczką, ale teraz jak mało kto wywija ostrą maczetą, przedzierając się przez gęste chaszcze i nieumarlaków. W końcu – w przeciwieństwie do drugiego sezonu, kiedy gracz wcielał się w Klementynkę – poleganie na głównej bohaterce ma sens, co uważam za miłą odmianę, bo też powody wysyłania 11-latki na niebezpieczne misje wydawały się nieraz mocno naciągane. I choć Michonne to kozak, psychicznie nie radzi sobie równie dobrze – „mała" seria Telltale jak żadna inna **koncentruje się na demonach przeszłości, a nie tylko na próbach przeżycia**. Nie wiem, czy właśnie to, czy może fakt, że edycja ma jedynie trzy odcinki, sprawiło, że wszystko działo się szybko, trudno mi było zżyć się z bohaterami i niezbyt przejmowałam się tym, co się im przytrafia. Najbardziej obeszła mnie nagła śmierć mężczyzny, którego poznałam chwilę wcześniej, ale pozostałe – choć były odpowiednio dramatyczne i zaskakujące – wcale. Po raz kolejny jednak chylę czoła przed Telltale za to, że potrafi dobrać zapadające w pamięć utwory (jak „Wolf" First Aid Kit) i stworzyć czarny charakter, którego jednocześnie nienawidzisz i lubisz.

Grzechy starości

Wraz ze starą mechaniką – iluzoryczne wybory, dialogi na czas i proste QTE – wróciły stare problemy. Wydawałoby się, że przez lata studio zrobi przynajmniej kilka skoków graficznych, ale **gra wciąż działa na tym samym silniku i ponownie ma trudności z płynnością**, także na mocnym sprzęcie. Telltale nie ewoluuje i chyba nawet nie próbuje, a na myśl przychodzi mi porównanie z TT Games – studiem, które wypuszczając dziesiątki takich samych gier w różnych konwencjach, zniechęciło mnie do produkcji z Lego. Chyba powoli oswajam się z myślą, że czas spisać Telltale na straty i rozejrzeć się za inną utalentowaną ekipą, która ma odwagę na eksperymenty, bo nie zarabia jeszcze takich pieniędzy. |CDA|

OCENA **6**

- GRYWALNOŚĆ 6
- WIDEO 7
- AUDIO 8

- + dobrze udźwiękowiona
- + sensowna, całkiem wyrazista bohaterka
- + zabawa retrospekcją
- − brak ewolucji mechanicznej
- − fabuła nie porywa

(*) *W skrajnym przypadku zombie ugryzie kogoś z moich bliskich.*

18

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 42 ZŁ
- WERSJA PL: KINOWA
- MULTI: TABELE WYNIKÓW, KONTRAKTY
- GATUNEK: AKCJA/SKRADANKA

HITMAN EPISODE 2: SAPIENZA

Biały kitel, okulary. Podziemie jest twoje, stary.

Zdobył tytuł psychologa trutką na szczury: **Cross**

Zawitaliśmy na przyjęcie króla złodziei, rozegraliśmy zabójczą partię z mistrzem szachów, pozbyliśmy się szemranych organizatorów pokazu mody. Teraz nadszedł czas na zgładzenie włoskich naukowców, którzy są bliscy stworzenia wirusa niszczącego konkretne sekwencje DNA.

Ciekawa wariacja na temat „Press F to pay respects".

Pomysł rodem z Brosnanowskiej ery Jamesa Bonda? Jak najbardziej – po niewielkich modyfikacjach Sapienza mogłaby stać się częścią gradaptacji „Śmierć nadejdzie jutro": Naiwny plan szalonego naukowca, przepiękne miasto do zwiedzania, zepsute splendorem elity, tajemne laboratoria kryjące mroczne sekrety, organizacje o kiczowatych nazwach, dialogi w stylu: „Właśnie cię zabiłem – To jesteśmy kwita". W jednej chwili skradamy się po klifach, podziwiając nadmorskie krajobrazy. W drugiej podszywamy się pod kochanka okrutnej pani naukowiec, by udusić ją przy dźwiękach łzawej ballady śpiewanej przez włoskiego piosenkarza. Ooo, sole mio, sole mio. Szkoda tylko, że **drugi epizod Hitmana bawił mnie głównie ze względu na estetykę**. Gdyby zachwycał mnie tryb kontrakty, ocena obok byłaby pewnie o jakieś dwa punkty wyższa. Ale niestety, jestem wyznawcą sekty Krwawej Forsy, który jak wielu innych fanów był usatysfakcjonowany jednym perfekcyjnie zaplanowanym zabójstwem na danej mapie, czytaj: znalazł tu rozrywkę na 90 minut. Io Interactive postanowiło zdobyć niestety serce innego fana – takiego, który zachwyca się, że ma tu i podziemne jaskinie, i uliczki miasteczka, i ogromną rezydencję, i dachy, i restauracje, bo z tak wielu klocków sam stworzy sobie w edytorze tysiące planów zabójstw. Ale ci fani już po Paryżu czuli, że to gra dla nich.

Nie mogę jednak oprzeć się wrażeniu, że **Hitman stał się aż do przesady umowny**. Jeden z wypróbowanych przeze mnie planów oparty był na zatruciu kawą psychologa, kiedy ten nie patrzył. Gdy goście w restauracji to zobaczyli, jak jeden mąż wszyscy wstali i zaczęli wyzywać mnie od psychopatów. Po 30 sekundach jednak przestali się bulwersować i z uśmiechami wrócili do stolików. Herr Doktor wrócił, bez niczyich ostrzeżeń upił napoju, po czym pobiegł do pustej ubikacji, gdzie szybko okradłem go z ciuchów.

Takich sztuczek jest tu mnóstwo, by wspomnieć choćby o banalnym wabieniu strażników podejrzanym zachowaniem w odosobnionych miejscach. Jeśli gra nie wymaga ode mnie mądrzejszych zagrań, czemu sam miałbym ich od siebie wymagać? |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

- + Sapienza jest ogromna, złożona i ciekawa
- + fani Kontraktów dostali ogromną piaskownicę
- + atmosfera niby-Jamesa Bonda w końcu zadziałała
- − umowność zasad rozgrywki stała się przesadna
- − zupełnie nie syci, jeśli grasz w Hitmana dla singlowego doświadczenia

?

- PLATFORMY: PC
- PRODUCENT: HYPERBERRY GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 64 ZŁ (15 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: AKCJA/PLATFORMOWA

OTEM'S DEFIANCE

Fani prostych, wciągających zręcznościówek będą mieli z Otema pociechę.

Zgadza się, że w koło jest wesoło: **CormaC**

Co roku lud Aterry wyznacza pechowca i zrzuca go na arenę, na której okrutni bogowie bawią się nim, aż wreszcie go zamęczą. Tym razem jednak trafił się chłopiec, który stwierdził, że chromoli taki interes.

Zamiast stać się igraszką niebian Otem zaczął walczyć z nimi o życie – czy raczej powierzył je graczowi, który musi przeprowadzić go całego i zdrowego przez ponad 30 aren. Te są okrągłe, a poruszać się można tylko w prawo i lewo po ich obrzeżach, co nasuwa skojarzenia z Resogunem. Różnica jest taka, że wrogowie – czyli krwiożercze bóstwa występujące w kilkunastu odmianach – znajdują się w centrum areny, gdzie siedząc jeden na drugim, tworzą totem, którego poszczególne segmenty obracają się niezależnie od siebie, a każdy próbuje zgładzić chłopca na swój sposób. Jeden kręci się szybciej i jednostajnie, inny wolniej i zmienia kierunki. Ten przecina powietrze cienkimi wiązkami lasera, tamten podrzuca bomby. Któryś potrafi zakląć fragment podłogi tak, by nie dało się na niej podskakiwać, inny złośliwie zamienia chwilowo kierunki na padzie lub klawiaturze. By zaliczyć arenę, należy ich wszystkich ustrzelić, trafiając w oznaczone punkty. Gdy zniszczysz „pięterko" totemu, gra zrzuca na niego kolejnego bożka, aż wyczerpie przewidzianą na dany etap pulę. By w ogóle móc strzelić, należy najpierw zebrać którąś z jednorazowych kul energii, a już to bywa problematyczne, gdy trzeba nieustannie unikać zagrożenia, a otoczenie zmienia kształt, bo platformy przemieszczają się w pionie. Przeżycie ułatwiają nieco znajdźki pokroju przyspieszenia ruchów Otema.

Klucz do sukcesu to poznanie wzorów zachowań ponad 15 bożków.

Wygląda to jak walka z bossem rozdmuchana do rozmiarów samodzielnego tytułu. Twórcy **wycisnęli jednak z banalnej mechaniki naprawdę dużo – dość, by Otem's Defiance autentycznie wciągało** – i zrealizowali całość solidnie, pakując ją w niepowalającą, ale przyjemną grafikę i ilustrując wpadającą w ucho muzyką. Sielanka jednak kończy się dosyć szybko wraz z gwałtownym wzrostem poziomu trudności – już na samym początku trzeciego z pięciu światów mełłem w ustach zmyślone wulgaryzmy (istniejące wyczerpałem chwilę wcześniej podczas walki z bossem). To raczej nie jest gra na chwilę relaksu (**są momenty, gdy ociera się o bullet hell**), ale jest w prostocie tego hiszpańskiego dziełka moc, która każe podnieść rzuconego pada i podjąć 31 próbę zaliczenia areny. Fani intensywnych zręcznościówek w starym stylu oraz poważniejszych wyzwań powinni być usatysfakcjonowani. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

- + naprawdę wciąga
- + prosta mechanika wyżęta na maksa
- + sympatyczna oprawa
- + znakomita na krótkie sesje
- + trzeba się przy niej napocić...
- − ...więc sporo osób się od niej odbije
- − przy dłuższych posiedzeniach prostota zaczyna doskwierać

PEGI 18

- PRODUCENT: FRENCH BREAD
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 100 ZŁ (23 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DLA 2 OSÓB (LOKALNIE/ONLINE)
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/8.1 CPU 2 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/ATI HD 7870

GATUNEK: BIJATYKA

MELTY BLOOD
Actress Again

Hologram Summer Again, Tri-Hermes Black Land.

Tuż przed wysłaniem pisma do druku próbował podmienić ocenę na dziesięć: **Cross**

Gdybym miał do końca życia grać w jedną grę, byłaby to Melty Blood. Gra, w której spędziłem pół licealnego życia, w końcu trafiła do dystrybucji szerszej niż „bonus do koszmarnie drogiego anime, wydanego na DVD tylko w Japonii".

Poplątane labirynty ulic i zaułków nowoczesnej, opuszczonej z powodu nieznośnego upału metropolii. Wampir przygotowujący krwawy teatr koszmarów na szczycie gigantycznego wieżowca. Spowity mgłą park pełen kwitnących wiśni, za którymi chowa się rezydencja starej japońskiej rodziny kryjącej od lat mroczny sekret. Jasne, trochę w tym kiczu, ale jest to kicz romantycznego horroru pomieszanego z urban fantasy, a tak oryginalnej mieszanki w grach poza genialnym Vampire: The Masquerade – Bloodlines chyba nigdzie nie da się uświadczyć.

W imieniu księżyca, ukarzę cię

Melty Blood zaczęło żywot w 2002 roku jako garażowa bijatyka. Kontynuowała fabułę Tsukihime, nietypowej powieści wizualnej o licealiście, który przez nabytą moc dostrzegania i niszczenia linii życia we wszystkim (nawet w koncepcjach pokroju nienawiści) trafia w serce walki między Kościołem a wampirami. Fabuła ma tu oczywiście drugorzędne znaczenie, ale jednak współpraca developerów z profesjonalnym scenarzystą i rysownikiem popłaciła. Miło czuć, że każdy bohater ma do bólu zawiłą biografię, której elementy odbijają się w dialogach, a wygląd postaci i lokacji rzeczywiście zapada w pamięć. Bo ile znacie gier, w których wampirza księżniczka władająca księżycem biega po tajnych laboratoriach w białym golfie i długiej, fioletowej spódnicy?

Ktoś może zapytać, jakie ma to znaczenie dla mordobicia. Ja sam długo nie zdawałem sobie z tego sprawy. Teraz jednak odpaliłem Melty po raz pierwszy od lat. Usłyszałem wykute lata temu na pamięć utwory (to jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych w historii gatunku, motywu menu wyboru postaci słuchałem już dziesiątki godzin i nadal mi się nie znudził). Przypomniałem sobie animowane ze szczerą pasją ciosy. Zacząłem czytać absurdy przewijające się nieustannie po ekranie („Player is Prayer, yes, Dance Romanesque and unfinished Romancia") i zacząłem coraz bardziej doceniać, jak bardzo

Jedna z moich gier życia.

są naraz idiotyczne i niezbędne do budowania klimatu. Dla relaksu odpaliłem parę trybów historii, i tych śmiertelnie poważnych, i tych opartych na poszukiwaniu dysku twardego na spiracone seriale. Szybko zakochałem się od nowa. Dawałem na łamach CDA wysokie oceny bijatykom, które brak przywiązania do pieczołowitej konstrukcji świata nadrabiały systemem. Ale czy nie był to błąd? Doceniam na przykład takie Yatagarasu, ale nie jest to gra, która przenosi mnie w alternatywną rzeczywistość. A Melty Blood to robi, przez co mam ochotę wracać do niej znacznie częściej.

Król pecetowych bijatyk

Nie świadczy to oczywiście o tym, że mechanika nie ma znaczenia. Wręcz przeciwnie, **niezależne pecetowe korzenie łączą się tu z całą dekadą szlifowania zasad gry**. Z jednej strony masz więc jedyną japońską bijatykę, w której bez problemu wykonasz na klawiaturze Shoryukena – z drugiej 31 postaci i trzy mocno odmienne style walki à la Mortal Kombat X (co w sumie daje ci 93 zestawy ruchów do wypróbowania). Z jednej strony zabójczą szybkość i balans szlifowany przez dekadę, z drugiej – promujący dowolność system kombosów, który kosztem mniejszych obrażeń pozwoli nawet laikowi na żonglerkę przeciwnikiem (w żadnej innej grze tego typu poruszanie się w powietrzu nie sprawia przez wolność i animacje tyle radości). Z jednej strony umiejętność parowania ciosów jednym przyciskiem skierowana do ekspertów, z drugiej pasek energii, który można w każdej chwili „eksplodować", by odepchnąć przeciwnika, spauzować licznik czasu i zregenerować życie.

Dodajcie do tego parę drobnych, acz ważnych ficzerów typu „brak śmierci wskutek obrażeń przebijających blok", a ukaże wam się pełen obraz gry idealnej na godziny czy lata spędzone z bratem lub kumplem na kanapie. **Szkoda tylko, że kod sieciowy BARDZO niedomaga**, ale na szczęście fani już pomagają wydawcy go naprawić. Gdy to zrobią, nawet bez rywala po drugiej stronie kanapy będzie to gra godna perfekcyjnych not. |CDA|

OCENA **9+**

- GRYWALNOŚĆ 10
- WIDEO 8
- AUDIO 10

- + zabójcza ścieżka dźwiękowa i pełne uroku projekty graficzne
- + przystępność, przez którą nawet lebiega na klawiaturze zrobi w powietrzu kombo x 13
- + głębia na lata (trzy różne style na postać, sto tysięcy systemów, niesamowite możliwości poruszania się)
- − słaby kod sieciowy przy premierze (do poprawek zatrudniono fanów)
- − dla ekspertów: zbyt łatwo zmienić przypadkowy cios w optymalne kombo

18

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: DESTRUCTIVE CREATIONS
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 35 ZŁ (8 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: CELOWNICZEK

IS DEFENSE

Bronił polskich kobiet (przed złymi grami): **Papkin**

Zachorowanie na czarną ospę, wspólny występ Yoko Ono i Britney Spears, zwycięstwo Donalda Trumpa w wyborach prezydenckich...

Gdyby nie nośny temat, IS Defense nie zainteresowałoby nikogo.

Ale, jako się rzekło, budowa baz NATO w Polsce to temat nośny.

Jest wiele rzeczy, które mogą się wydarzyć mnie, wam lub waszym bliskim, a które okażą się gorsze od obcowania z IS Defense. Ale tylko obcowanie z IS Defense możecie na siebie sprowadzić zupełnie dobrowolnie i za (niewielkie, fakt) pieniądze. Destructive Creations, developer najwidoczniej uzależniony od kontrowersji (za Hatred udało mu się zdobyć przyznawany przez magazyn Playboy laur „dupków roku"), nie zawodzi i znów częstuje nas tematyką, jaka gwarantuje batożenie przez media (i uwielbienie nastoletnich wyznawców Mariusza Korwin-Cejrowskiego). Jest rok 2020, a my wcielamy się w jednego z dzielnych NATO-wskich chłopców, którzy ze swojego stanowiska stawiają opór bojówkom tzw. Państwa Islamskiego. Poza pluciem ogniem ciągłym częstujemy od czasu do czasu terrorystów rakietami. Jeśli zaś wybijemy ich dość, przeskakujemy z sycylijskiego wybrzeża na hiszpańskie lotnisko, po czym idziemy siać ołów na chorwackie pole.

Problemem nie są te trzy lokacje i dwie bronie, które są, ale te lokacje i bronie, których nie ma. IS Defense to tytuł maleńki. W dodatku, choć wpisuje się on w tradycje celowniczków na szynach w rodzaju The House of the Dead, jego szyny akurat się zacięły, stąd też nie poruszamy się wcale, będąc ograniczonym do możliwości kręcenia łbem o 360 stopni. Podczas walki z tymi trzema wehikułami i dwoma modelami postaci od zaśnięcia ratuje nas okazjonalna opcja zrzutu wyposażenia, wezwania posiłków (bardzo polecam, bo biorą na siebie sporo roboty) i artylerii czy innego nalotu. No i fakt, że od czasu do czasu niemilcy flankują. Ewentualnie możność ulepszenia naszego stanowiska (np. o eksplodujące pociski czy likwidację konieczności przeładowywania broni).

IS Defense sprawdziłoby się jako minigra w jakimś Callofieldzie, gdzie zresztą podobne sekwencje przecież istnieją. Nie widzę jednak powodu, by odpalać go, gdy z pulpitu mrugają ikony Overwatcha, Battleborna i Dooma. Zwłaszcza że jest tu troszkę baboli w rodzaju złego zliczania wehikułów (by przejść na kolejną planszę – trzeba ustrzelić odpowiednią ich liczbę) czy rakiet przenikających przez pojazdy. W dodatku po 10 minutach ciągłego ostrzału niewielka przecież plansza zamienia się w graciarnię i staje się tylko odrobinę czytelniejsza od Hatred. Szczerze? Znam ok. 1 042 920 012 300 sposobów na lepsze spożytkowanie 3 godzin i 35 złotych polskich. |CDA|

OCENA

3+

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 5
AUDIO 5

+ można w to grać
– ale po co?

REKLAMA

REKLAMA

MODECOM

Zapraszamy do nowej, lepszej rzeczywistości

MODECOM VOLCANO FLAME
Zamienia tablet w przenośną konsolę do gier.

MODECOM VOLCANO FLARE
Wygodny gamepad dedykowany smartfonom.

MODECOM MC-G3DP
Okulary dla fanów wirtualnej rzeczywistości.

MODECOM VOLCANO BLAZE
Wyjątkowy zestaw do wirtualnej rzeczywistości.

www.modecom.pl

Uncharted: Fortune Hunter

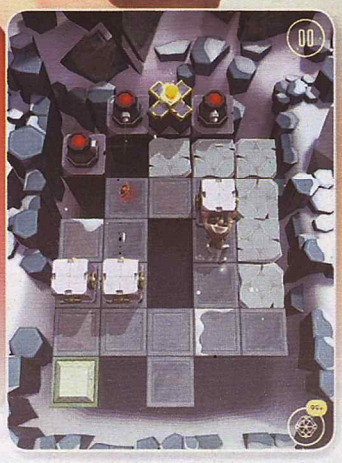
And, iOS | logiczna | darmowa (mikrotransakcje)

Po którymś z kolei poziomie Sully, kompan Nathana i nasz narrator, pyta: „Jak myślisz, kto to zaprojektował?". Drake odpowiada: „Ktoś, komu się bardzo nudziło". I coś w tym jest, choć jakości tytułu winna jest nie do końca nuda. Nie zrozumcie mnie źle – to całkiem przyzwoita gra logiczna. Problem jednak leży nie tyle w zasadach kreślących rozgrywkę, co w bardzo nierównym poziomie trudności i problemach z czasami ładowania.

Mobilny Uncharted jest naprawdę ładny: lekko pixarowa grafika, płynne animacje i czytelne menusy tworzą spójną całość, na którą miło się patrzy. W grze poruszamy się Nathanem Drakiem po planszy widzianej z lotu ptaka. Naszym celem jest zdobycie artefaktu, który w jakiś sposób jest zablokowany przez ułożenie poziomu. Te składają się z klocków, które za każdym razem poustawiane są inaczej, a naszym zadaniem jest poprzesuwać je tak, by w jak najmniejszej liczbie ruchów dostać się do artefaktu (rozgrywka odbywa się w turach). Jeśli zmieścimy się w tej określonej przez twórców, otrzymamy klucz, którym będziemy mogli otworzyć skrzynię z bonusami.

Na naszej drodze stoją różne przeszkadzajki pokroju ruchomych ścian, bomb, ostrzeliwujących ścieżkę wież, przycisków i tarcz, które traktowane strzałem z pistoletu odblokowują bądź blokują dalszą drogę. Czasami zdobyć możemy dodatkowy artefakt lub Mistyczne Kule, które po użyciu pokażą nam optymalną drogę do celu lub podpowiedzą, jak działają zagadki. W sumie mechanika jest bardzo prosta, łatwo przyswoić nowości, które co jakiś czas pojawiają się w kolejnych poziomach. **Problem jest jednak z responsywnością**: gra często źle odczytuje nasze ruchy, każdy więc najlepiej wykonać bardzo dokładnie. Nieraz Drake zatrzymał się w połowie drogi, bo nie wyrysowałem paluchem trasy odpowiednio starannie, co z reguły uniemożliwia zdobycie klucza i sprawia, że ma się ochotę nadziać głównego bohatera na jeden z tych wyskakujących z podłogi kolców. Parę razy też trafiłem na etap, który był tak absurdalnie prosty w porównaniu do poprzedniego, że spokojnie mógłby trafić do tutoriala. Nad następnym główkowałem już ze dwie minuty, ostrożnie testując wszystkie możliwe warianty.

Fortune Hunter robi też jednocześnie za companion app do Uncharted 4, pozwalając nam zdobywać do niej dodatkową walutę, skiny i boostery do trybu multiplayer. Bonusy odblokowujemy za postępy w grze, czasem można je również zdobyć, zbierając dodatkowy artefakt na mapie. Głównie jednak wypadają ze wspomnianych wcześniej skrzyń, które co pewien czas „podsyła" nam Sully. Im więcej ich otworzymy, tym dłużej musimy czekać na kolejną. Na szczęście można je też kupić za złoto, co w zasadzie skraca czas oczekiwania do zera. Walutę pozyskujemy za każdy pokonany poziom, czasem także sypnie jej się nieco z otwartej skrzyni. Możemy również wymienić zdobyte Mistyczne Kule na złoto – i polecam to robić, gdyż ani razu nie czułem potrzeby sięgnięcia po podpowiedź. Za złoto można też kupić kilka skórek dla Nathana, choć najlepiej wydać



całą mamonę na skrzynki – zdecydowanie korzystniej na tym wyjdziecie.

To byłby całkiem przyjemny tytuł. **Gra cierpi jednak na paskudnie długie czasy ładowania**: każdy poziom to około dziesięciu sekund czekania! Co więcej, za każdym restartem poziomu znowu odpala się wczytywanie – czasami wygląda to tak, że wpatrujemy się w ekran ładowania kilka razy dłużej, niż trwała sama rozgrywka. W grze mobilnej to absolutnie karygodne. Jak komuś się bardzo nudzi – niby można pograć, ale jest tyle podobnych (i lepszych) tytułów... ***[Bastian]***

OCENA: 6

GRY MOBILNE

Najlepsze mobilne przygodówki

Grim Fandango Remastered

And, iOS | 50 zł

Klasyk LucasArtsu, a zarazem ostatnia wielka gra Tima Schafera. Dzięki odświeżeniu Ponury Żniwiarz, który wyrusza w podlaną czarnym kryminałem podróż, wygląda lepiej niż w momencie debiutu, a jego poczynaniom towarzyszy komentarz reżyserski. Pecetowcy dostali obsługę myszy, a posiadacze iOS-ów i telefonów z Androidem – wygodny interfejs dotykowy.

Broken Sword (seria)

And, iOS | ok. 20 zł

Chronicznie ładujący się w spiski duet George & Nico zameldował się na platformach mobilnych aż trzykrotnie. Ze swojej strony najbardziej polecamy „dwójkę", w której odkrywamy tajemnice dawnego kultu Majów, w przerwie (już tradycyjnie) wychylając małą czarną w paryskiej kawiarni. Nie ma też przeszkód, by na mniejszych platformach uruchomić część pierwszą i piątą.

Syberia 2

And, iOS | 26 zł

Emocjonalnie dewastująca opowieść o prawniczce z Nowego Jorku, która porzuca wielkomiejską rutynę, by pomóc w realizacji młodzieńczego marzenia. W programie: piękne lokacje rozrysowane przez Benoita Sokala, masa grzebania w popsutej maszynerii i wiele wzruszeń. PS: przed wyruszeniem w drogę zalecamy ograć bezpłatne demo!

The Walking Dead

And, iOS | 15/50 zł (odcinek/całość)

Gry z katalogu Telltale wydają się pod platformy mobilne wręcz skrojone – raczej się je „przeżywa", niż nad nimi duma, a elementy zręcznościowe ograniczają się do wcale nietrudnych QTE. TWD wyróżniamy tu ze względu na emocjonalny ciężar i (iluzoryczną, fakt) wagę podejmowanych wyborów, ale na Google Playu/App Storze dostępne jest niemal całe portfolio studia. Czy warto, można się przekonać, ogrywając za darmo pierwszy odcinek The Walking Dead.

Disney Magic Kingdoms

And, iOS | strategiczna | darmowa (mikrotransakcje)

Wyślij Mikiego, żeby przywitał Goofy'ego (przybij piątkę). Wyślij Mikiego, żeby się bawił (przybij piątkę). Wyślij Mikiego i Goofy'ego, żeby opracowali plan (przybij piątkę). Wyślij Mikiego, żeby odpoczął (przybij piątkę). Wyślij Goofy'ego, żeby pobiegał w panice (przybij piątkę).

Gameloft, eksperci od mobilnego wszystkiego, proszą nas o budowę własnego Disneylandu, a przy okazji rozproszenie klątwy (odgrywającej tu rolę mgły wojny) i zapewnienie dzieciom radości. Słowo klucz brzmi „dzieciom", do których gra jest ewidentnie adresowana. Stąd też choć w tego typu produkcjach zabawa zaczyna się wtedy, gdy tytuł przestaje prowadzić nas za rączkę i pokazywać paluszkiem, co należy zbudować, akurat tu **prowadzenie za rączkę i pokazywanie paluszkiem nie kończy się nigdy**.

Dla smarkaterii będzie to gratka, bo też postacie i środowisko wyglądają ślicznie, a udźwiękowienie przywleczono wprost z Disneyowskiej filharmonii. Dla starszaków rzecz okaże się ciężką pracą, bo zabawa jest cały czas przerywana przez okna nakazujące przybicie bohaterom piątek oraz dialogi na poziomie bajek z MiniMini. W dodatku po raptem półgodzinie przestoje między aktywnościami robią się długaśne, a byle szeryf Woody potrzebuje na pomajtanie lassem kwadransa. Niby da się budowanie i realizację zadań przyśpieszyć, bo też po parku krąży diler-czarodziej sprzedający za złotówki kryształy, ale – bądźmy szczerzy – na tle takiego Minions Paradise jest toto zwyczajnie męczące i zbyt skore do sięgania w portfele rodziców.

Chciałbym przybić Magic Kingdoms piątkę. Jako że klasyczne postacie Disneya mają jednak cztery palce, skończy się na... ***[Papkin]***

OCENA: 4

Battleborn Tap

And, iOS | akcja | darmowa (mikrotransakcje)

Jest rok 2016 i pojawienie się Dużej Gry, która nie idzie pod rękę z aplikacją mobilną, byłoby towarzyskim faux pas. Tyle że Battleborn Tap to dziewczyna zachowawcza, słabo wykształcona i (jeśli mogę pozwolić sobie na uszczypliwość względem rodziców) sklecona niewielkim nakładem pracy.

Ot, obijamy zaciągnięte z gearboksowego shootera maszkary, wykupujemy kolejnych herosów i wydłużamy ich paski zdrowia lub zwiększamy współczynnik ataku (za odłamki, które można nabyć bądź ubijając stale nacierające paskudy, bądź oglądając filmy reklamowe, bądź poświęcając żywą gotówkę). Nasi podopieczni wojują automatycznie, acz warto od czasu do czasu aktywować ich specjalne zdolności, inspirowane zresztą dużą grą, no i samodzielnie przetrzebić wrogie szeregi. Jak? Oczywiście (tytuł to nie przypadek) tapując, tapując i jeszcze raz tapując.

Z racji względnie estetycznej oprawy i prostoty założeń Tap ma pewien potencjał, by gracza uzależnić. W dodatku wcale nie chce sięgać do jego kieszeni. Zawartości tu jednak niewiele, a zabawa jest w takim stopniu zautomatyzowana i uproszczona, że **dłużej niż godzinę wytrwają przy niej jedynie ci oddani gracze, którzy będą chcieli odblokować battlebornowe aziki**. Pytanie, czy Battleborn dorobi się na tyle oddanych graczy. ***[Papkin]***

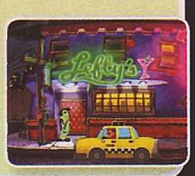
OCENA: 5

Na urządzenia mobilne wpłynęli najznakomitsi przedstawiciele gatunku. Kogo warto odłowić?

Leisure Suit Larry: Reloaded

And, iOS | 25 zł

Debiut bawidamka bez zadatków na bawidamka, a zarazem wizytówka Ala Lowe'a. Dzięki ponownemu rozrysowaniu lokacje i postacie stały się na tyle czytelne, by można je było przedstawić również na mniejszym ekranie. A choć niektóre z erotyzujących żarcików brzydko się zestarzały, developer wplótł też kilka co aktualniejszych kpin.



Gemini Rue

And, iOS | 15 zł

Nieodrodny spadkobierca Blade Runnera, który – jak każda z przygodówek wydawanych przez WadjetEye – ujmuje logicznością łamigłówek. Od siebie dokłada niepotrzebne elementy zręcznościowe (acz zgrabnie przełożone na mobilny język), surową, futurystyczną estetykę i jedną z lepszych historii, jakie można było znaleźć w gatunku w ostatnich latach.

Simon the Sorcerer 2

And, iOS | 18 zł

Simon to już archetyp, z którego spuścizny (mizoginizmu, chamstwa i seksizmu) czerpały pokolenia przygodowych bohaterów. Obie części w udany sposób kpią z wielu funkcjonujących w obrębie fantasy klisz. W dodatku port – dzięki hotspotom – zdołał zniwelować jeden z większych problemów oryginału: konieczność polowania na piksele. No i jest dostępny z polskim dubbingiem.

Blackwell (trylogia)

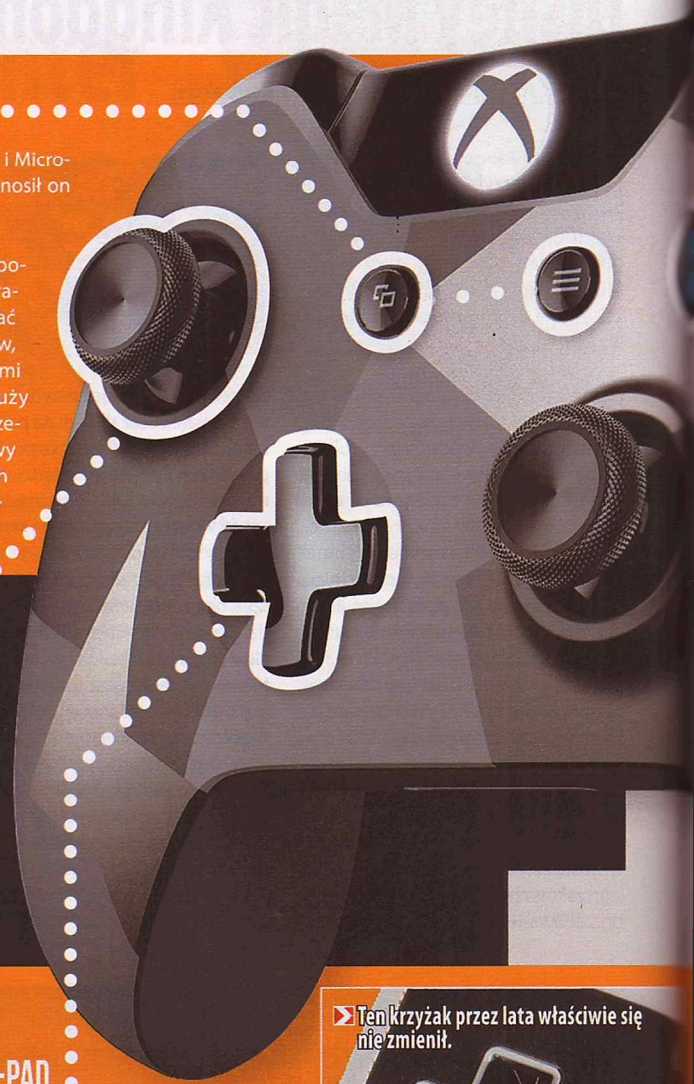
And, iOS | 10-13 zł

To przygodówka klasyczna, która mimo młodej metryki rozumie, na czym gatunek stał w latach 90. Duet Rosa (medium) & Joey (duch) pomaga wyprawić zmarłych na drugą stronę nie dzięki używaniu wszystkiego na wszystkim, ale poprzez rozmowy i logiczne zagadki. I szkoda tylko, że na telefonach nie ogramy „czwórki" (Deception) i wieńczącego sagę Epiphany.

POD KONTROLĄ

Batony maszuje: **spikain**

Kształt współczesnych kontrolerów to efekt lat ewolucji i nieporozumień. Dlatego użytkownicy PlayStation przez przypadek zatwierdzają „iksem", a właściciele Xboksów dopiero ostatnio dostali wygodne krzyżaki.



SELECT/START

„Start" i „Select" w padach nie zmieniły się od czasu Famicoma. Co ciekawe, tylko pad dla pierwszego gracza miał te guziki – zostało to zresztą potem skopiowane w niektórych chińskich podróbkach, między innymi w Pegasusie MT-777DX (za to w IQ-502 już nie). Następne konsole Nintendo, a także wszystkie pudełka konkurencji, miały już odczepiane pady i drugi gracz dostał kontroler identyczny z pierwszym, a co za tym idzie – możliwość pauzowania gry.

Select połowicznie zniknął z kontrolerów na dwie generacje – nie miały go Nintendo 64 i GameCube oraz konsole Segi (która w ogóle nigdy wcześniej się na niego nie zdecydowała). Znalazł się natomiast na kontrolerach od Sony i Microsoftu, chociaż w Xboksie na początku nosił on nazwę „Back".

Nazewnictwo tych przycisków to też popaprana sprawa – w najnowszej generacji producenci konsol próbują mieszać (PS4 – Options/Share, XBO – Menu/View, Wii U – +/-, chociaż nadal z podpisami „Start" i „Select"). Główny wciąż służy przede wszystkim do pauzowania/przechodzenia do menu, a ten dodatkowy jest... cóż, dodatkowy i w niektórych grach i aplikacjach często w ogóle pozbawiony funkcji.

ANALOGI

Analogi, przezywane czasami „gałkami", wywodzą się z joysticków i drążków w automatach (Space Harrier – 1985), ale do kontrolerów domowych konsol wprowadziło je Nintendo. Chwileczkę, dostałem telegram. Ach, tak, nieścisłości! **Pierwsze analogi w swoich konsolach zawarła firma Radofin** (1976), następnie beznadziejny joystick wystawał z kontrolera od Atari 5200 (1982) oraz pada do wspaniałego, ale dość niszowego Vectreksa (też 1982), a także Atari 7800. Próbowała również firma Dempa, tworząc własnego pada do Segi Mega Drive, ale... a zresztą, sprawdźcie sami, bo słowa tego nie opiszą: bit.ly/1MC58WL.

Nintendo 64 potrzebowało analoga do gier 3D.

Poprawię się więc: pierwszą konsolą z analogiem, która rozeszła się w wielu milionach egzemplarzy (konkretnie: prawie 33), było N64. Tym razem nie chodziło o typowe dla Nintendo przewidywanie trendów – po prostu Shigeru Miyamoto pracował nad przeniesieniem Mario w 3D i bardzo chciał, żeby gracz miał bezpośredni wpływ na to, jak szybko porusza się postać. Załatwiono to czułością na kąt wychylenia.

Dwa analogi pojawiły się dopiero w kontrolerze Sony... i nie był to DualShock, tylko jego bezpośredni przodek, Dual Analog. Podobny, z bardziej rozstawionymi nóżkami, innym kształtem spustów i, uwaga, wklęsłymi analogami! Dlaczego w DualShocku uwypuklono „gałki" – nie mam pojęcia. Ja Dual Analoga używam do dzisiaj.

Na przestrzeni lat zasady działania minijoysticków w padach praktycznie się nie zmieniały, może poza początkowymi próbami zamaskowania krzyżaka niewygodnym dzyndzlem (serdecznie pozdrawiam projektantów Atari: bit.ly/1MC6YqJ) i ostatnich wybryków Nintendo (patrz: circle pady w 3DS-ie) oraz Valve (patrz: kuriozalne, ale wygodne okręgi w Steam Controllerze). Najpierw posługiwano się „digital stickami" z określonymi kierunkami – w automatach mogły to być np. dwie lub cztery osie, w Nintendo 64 jest ich tyle, że nie sposób odróżnić tę konstrukcję od rzeczywistego analoga. Teraz królują właśnie „analog sticki" oparte na potencjometrach, dzięki którym stanów pośrednich pomiędzy kierunkami jest nieskończenie wiele.

D-PAD

Początki D-pada (directional pad, czyli płytka kierunkowa) to kwestia sporna, więc wypada raz na zawsze ją rozstrzygnąć. Jedno jest pewne: to, że w grach poruszać się będziemy w więcej niż dwie strony, zauważono już dawno temu – cztery przeciwstawne przyciski pojawiły się w 1977 w automacie Blockade firmy UPL, a kontroler Mattel Intellivision (1980) miał pełną klawiaturę numeryczną, do której też dało się przypisać konkretne kierunki. **Największy wpływ na rozwój gier miał jednak D-pad, który pojawił się w konsolkach z linii Game & Watch.** Już wtedy był na tyle precyzyjny i wygodny, że Nintendo używa go w swoich produktach do dzisiaj, a ze względu na patent (mówiący dosłownie o kształcie krzyża) przez lata konkurencja próbowała stworzyć coś, co działałoby podobnie, ale na nieco innych zasadach. Sony w Dual-

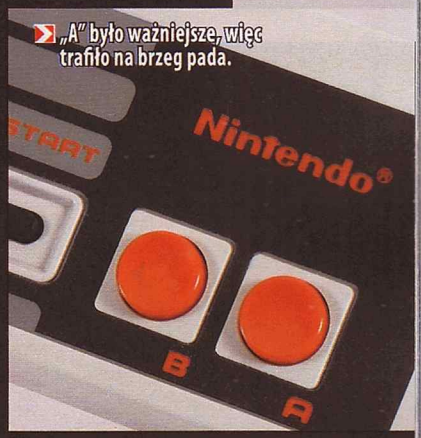
Ten krzyżak przez lata właściwie się nie zmienił.

ABXY

Tak naprawdę dla gracza najważniejszym elementem przycisku jest jego oznaczenie. Ze względu na mnogość producentów i długą już historię konsol na co dzień do czynienia mamy z różnymi ich układami. Skąd się wzięły?

Na początku było Słowo, a zaraz po nim pojawiły się przyciski A oraz B. Nazwano je tak, projektując kontroler do Famicoma, pierwszej konsoli Nintendo obsługującej kartridże (w Europie wydanej w innej formie, pod nazwą Nintendo Entertainment System, w skrócie: NES). Co ciekawe, od samego początku były odwrócone – B był po lewej, A po prawej. Chodziło o to, że gracz intuicyjnie traktował prawy przycisk, ten przy brzegu, jako główny. B było dodatkowe – w Super Mario Bros. na przykład można się nim było rozpędzać, a z czasem i strzelać, ale to A służył do skoku.

„A" było ważniejsze, więc trafiło na brzeg pada.



Sega nie zgadzała się z tą koncepcją, dlatego lewy przycisk nosił dwa oznaczenia – „1" oraz „Start", prawy zaś tylko cyferkę 2. Na literki skusili się już przy okazji Mega Drive'a (w USA – Genesis) i chociaż nadal w kolejności od lewej do prawej (A, B, C), to jako pierwsi z liczących się producentów konsol dorzucili trzeci przycisk. Ciekawe, ilu zwolenników Segi głosiło wtedy, że Mega Drive jest lepszy od NES-a, bo ma przycisk C. Tak czy siak, musiało poskutkować – Super Nintendo Entertainment System wydane dwa lata po Mega Drivie miało ich już cztery. I tutaj zaczynają się schody.

Pad od SNES-a wprowadził układ, który widzimy dzisiaj na niemal każdym padzie – przyciski ułożone na krzyż. I chociaż głównymi guzikami praktycznie zawsze są te położone z brzegu, to różnice w oznaczeniach stanowią dziś największą bolączkę użytkowników wielu konsol. Bo co zrobić, kiedy gra każe ci wcisnąć X? Właściciel konsoli Nintendo wybierze przycisk górny. Właściciel PlayStation – dolny. Użytkownik Xboksa (i np. Steam Controllera) wybierze lewy, a nieszczęśliwy dzieciak, któremu nieświadoma babcia kupiła Ouyę, będzie szukał guzika aż do śmierci.

W momencie wprowadzenia czterech przycisków sprawa się pokomplikowała. Sega zareagowała, dodając do swojego ABC kolejne trzy guziki – X, Y, Z. Sony, które wkrótce miało się stać największą zmorą Nintendo, musiało odróżnić się od obu głównych konkurentów. Wymyślono więc oznaczenie bardziej uniwersalne niż litery – rozpoznawalne na całym świecie kształty. Kółko (bo to wcale nie „O"!) oznacza w Japonii potwierdzenie, zgodę, krzyżyk zaś (bo to wcale nie „X"!) – wręcz przeciwnie, dlatego... zaraz, chwila, coś tu nie pasuje.

Graliście kiedyś w Final Fantasy VII na PSX? Po latach trudno przyzwyczaić się, że choć trzymam w dłoniach DualShocka, muszę zatwierdzać prawym przyciskiem. Dobrze, że w większości gier nie ma tego problemu! A dlaczego nie ma? Bo na Zachodzie to krzyżykiem zaznaczamy odpowiednie okienko na teście, zakreślamy na mapie miejsce ukrytego skarbu czy celu podróży. Amerykańscy i europejscy twórcy gier sugerując się tym, tworzyli kolejne gry z takim systemem, a Japonia ostatecznie poddała się i zaczęła podążać tym samym tropem.

Oczywiście nie jest to koniec historii, bo w grze do dzisiaj jest Nintendo, które nie potrafi tak zwyczajnie dać sobie na wstrzymanie w kwestii układu przycisków w kontrolerze. Po SNES-ie pojawił się przedziwny pad od Nintendo 64, z którego wyrzucono X oraz Y, ale dodano cztery żółte guziki, każdy oznaczony literką C (służą zazwyczaj do sterowania kamerą, stanowiąc na ogół bardzo marne zastępstwo dla drugiego analoga), oraz jeden oznaczony Z... ale o nim porozmawiamy przy okazji bumperów i triggerów. Potem przyszedł GameCube, a wraz z nim (uwaga, moja opinia!) najlepszy kontroler w historii. Brzydki, ale niesamowicie wygodny i doskonale przemyślany – przycisk A, od zawsze najważniejszy, stał się teraz znacznie większy od reszty. W grach sprawdza się to świetnie.

Po GameCubie było jeszcze Wii, ale to trochę inna bajka (patrz: „Co z ruchem" dwie strony dalej), a w Wii U powrócił klasyczny układ, który Nintendo kontynuowało również w handheldach. Najważniejsze jednak, że Sony ani Microsoft nigdy nie mieszały w najważniejszych przyciskach.

„Face buttony" (bo tak nazywane są te główne przyciski w padach) większości producentów od początku działały też na podobnych zasadach, na podstawie najprostszej konstrukcji: na zewnątrz plastikowy guzik, pod spodem przełącznik o dwóch stanach (on/off), a pomiędzy nimi – gumka. W niektórych starych padach funkcjonuje ona jako przełącznik, w nowych – zabezpiecza oba elementy przed uszkodzeniem, a co za tym idzie, zużywaniem się przycisków, ale sama również potrafi się ścierać i wciskać. Jeżeli więc mamy starego pada, w którym przyciski nie zawsze reagują na nacisk, najpewniej jest to właśnie wina zużytej gumki (np. w starych Pegasusach, w których oszczędzano na jakości materiału).

Ciekawostka: przyciski w trzecim DualShocku rozpoznawały siłę nacisku. W czwartym wyrzucono tę funkcję, co chyba nikogo nie dziwi, bo twórcy gier jej nie wykorzystywali.

Shockach stosuje osobne przyciski (choć nadal połączone „pod kopułą"), a Sega i Microsoft w różnych kontrolerach osadzały je na wielkich kółkach (poza Dreamcastem – tam ominięto to niuansem wewnątrz pada związanym z wklęsłościami i wypukłościami). W 2005 roku patent wygasł i choć początkowo konkurencja Nintendo z jakiegoś powodu nadal nie tykała klasycznej konstrukcji, ostatecznie Microsoft zawarł typowy krzyżak w kontrolerze od Xboksa One(*).

Krzyżak jest wynalazkiem genialnym, ale prostym – to cztery przełączniki, ale na nich znajduje się krzyż z aktywującymi je wypustkami. Wsparty jest na środku, przez co możemy równocześnie kliknąć tylko dwa kierunki – na przykład górę i lewo, ale nie górę i dół.

(*) Tym samym firma odpokutowała za niewygodnego D-pada z poprzedniego kontrolera. Mógł on z powodzeniem spełniać funkcję przycisków pomocniczych, ale granie na nim w bijatyki, dwuwymiarowe platformówki i inne tytuły wymagające szczególnej precyzji jest katorgą.

BEZPRZEWODOWOŚĆ

To, że konsola wie natychmiast, co naciskam na padzie, choć nie jest z nim połączona kablem, wydaje się bardzo nowoczesną funkcją, prawda? To z pewnością wynalazek ostatnich lat.

I tak, i nie. Używany dzisiaj Bluetooth to rzeczywiście stosunkowo świeża technologia (przynajmniej w grach, bo tak ogólnie to ma ponad 20 lat), ale bezprzewodowe kontrolery nie są niczym nowym. W 1983 roku gamepady na podczerwień wydało Atari (model urządzenia: CX-42). Potem, ale jeszcze przed Famicomem, podobną technologią interesowało się Nintendo podczas pracy nad Advanced Video System, które nigdy się nie ukazało. Ostatecznie Nintendo Entertainment System dostało przystawkę NES Satellite. Działała podobnie jak Four Score (przejściówka na 4 pady), ale bezprzewodowo.

Z podczerwieni korzystało też mnóstwo kontrolerów nieoficjalnych w czwartej generacji (SNES, Mega Drive), a swoje pady tego typu zrobiło nawet Konami. Pomysł przyjął się także wśród azjatyckich producentów Famiklonów (kuzynów Pegasusa).

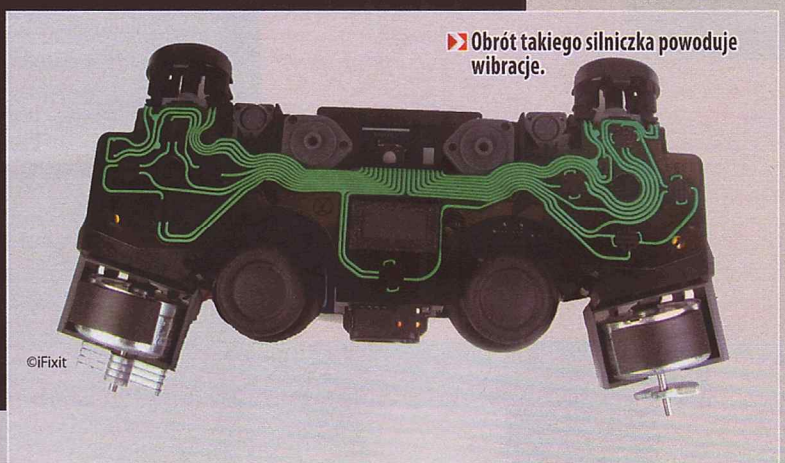
Producenci konsol nie tykali bezprzewodowych padów stosunkowo długo. Poza opartym na falach radiowych Wavebirdem do GameCube'a, który – choć oficjalny – nie był dołączany do konsoli, musieliśmy czekać aż do premiery Xboksa 360. Wtedy bezprzewodowość stała się standardem również na platformach konkurencji – PlayStation 3 i Wii, które ukazały się rok później.

NES Satellite. Stylowe i całkiem niezłe akcesorium.

HAPTYCZNOŚĆ

Wibracje w grach mają swój początek w automatach. W wydanym w 1976 roku Moto-Crossie Segi przy zderzeniu z innym pojazdem czuliśmy wibracje. Ten pomysł podebrało potem kilku innych producentów i wykorzystało np. w stołach pinballowych. Zanim jednak technologia haptyczna – czyli elementy urządzeń pozwalające komunikować coś użytkownikowi przy pomocy wibracji – trafiła do padów, minęło sporo czasu. Ba, **na początku producenci konsol nie byli pewni, czy coś takiego w ogóle się przyjmie**. Pad do wydanego w 1996 roku Nintendo 64 miał wejście na przystawki, w tym kupowanego osobno Rumble Paka zapewniającego wibrację w kompatybilnych grach. Mniej więcej równocześnie Sony rozpoczęło w Japonii sprzedaż Dual Analog Controllerów. Te co prawda miały wbudowaną wibrację, ale tylko do czasu – podczas „lokalizacji" kontrolera pozbyto się tej funkcji, przez co wersje amerykańska i europejska nie potrafią drgać. Był to jeden z głównych powodów niezadowolenia graczy, a co za tym idzie: powodów do przeprojektowania pada. Na gruzach Dual Analoga powstał pierwszy DualShock, którego nazwa wręcz krzyczała: „TAK, WIBRUJĘ, KUPUJ TERAZ". Przez to DualShocki są też cięższe od swoich poprzedników – znajdujące się w nóżkach ciężarki obracane przez silniczki trochę ważą, a to właśnie te obroty wywołują wibracje.

Skoro już mowa o technologii haptycznej w kontrolerach, wypada wspomnieć o tym, co oferuje Steam Controller, a czego nie są w stanie zapewnić ekrany (GamePad w Wii U) ani płytki (touchpad w DualShocku 4) – **dotykową informację zwrotną**. Podczas przesuwania palcem po okręgach czujemy delikatne drganie (siła wibracji zależy od prędkości miziania). Nie sprawia to niestety, że na padzie tym da się grać w bijatyki czy platformówki 2D (narysowany krzyżak to sprytny ruch, ale nie daliśmy się nabrać!). Warto wyróżnić też pada od Xboksa One z wibrującymi spustami (opartymi, jak każda wibracja w padach, na silniczkach).



Obrót takiego silniczka powoduje wibracje.

©iFixit

BUMPERY I TRIGGERY

Ech, to nazewnictwo – po angielsku można nazywać je „shoulder buttonami", czyli przyciskami znajdującymi się na „ramionach" pada. Oddzielne nazwy „bumper" i „trigger" funkcjonują przede wszystkim ze względu na różnicę odczuwalną przy używaniu – **w większości padów umieszczone niżej spusty są analogowe i rozpoznają stopień nacisku, podczas gdy bumpery mogą przyjmować tylko jeden z dwóch stanów.** Podobnie jak w głównych przyciskach pada, w bumperze pod plastikowym elementem kryje się zwykły przełącznik. Analogowy spust to nieco inna bajka – działa jak tłok rozpoznający wielostopniową siłę nacisku. Oczywiście jednak nie w każdym padzie.

Pierwsze bumpery znaleźć można w Super Nintendo Entertainment System. Pierwsze spusty w kontrolerach do gier pojawiły się co prawda już w joystickach, ale przez producentów padów ignorowane były aż do 1996 roku. Wtedy wydany został kontroler do Nintendo 64, który trzymać można było za środkową nóżkę jak pistolet. Przy niej był przycisk Z – zwykły, z jednym stopniem nacisku, ale już umieszczony z tyłu i gotowy do używania jak spustu w prawdziwej spluwie. Koncepcja ta rozwinięta została w GameCubie, który oprócz Z (tym razem pełniącego funkcję bumpera, pod prawym palcem wskazującym) miał też nowe L i R, które funkcjonowały zarówno jako triggery analogowe, jak i cyfrowe. Jak? Na końcu spustu z pada od GCN znajduje się magnes, który podczas nacisku zbliża się do czipu wykrywającego pole magnetyczne. Im bliżej, tym silniejsze pole, a więc mocniej nadepnięty pedał gazu lub wciśnięty spust karabinu maszynowego. Na samym końcu jednak znajduje się zwyczajny, cyfrowy „prztyczek",

L, R oraz... Z? Tak narodziły się spusty.

który – jeżeli dociśniemy trigger do końca – wysyła sygnał cyfrowy.

Analogowe spusty pojawiły się później również w padzie od Dreamcasta oraz DualShocku 3, a także każdym kolejnym kontrolerze do Xboksa. Co ciekawe, pady od Wii U (ani GamePad z ekranem, ani Pro Controller) nie mają triggerów wyczuwających siłę nacisku. Na szczęście na tej konsoli nie wydano ani jednej poważnej samochodówki...

Co z ruchem?

Z oczywistych względów w opisach poszczególnych elementów klasycznego pada niemal całkowicie pominąłem kontrolery ruchowe. Z równie oczywistych względów nie mogę nie wspomnieć o nich w ogóle, bo chociaż sterowanie ruchem przewijało się w historii gier już wiele razy, dopiero w zeszłej generacji namieszało w branży konsolowej na tyle, że efekty widać do dzisiaj.

Zaczęło się od tego, że Nintendo wyskoczyło ze swoim Revolution – konsolą niewiele mocniejszą od GameCube'a, ale oferującą inny schemat sterowania. Podstawowe akcesoria do Wii, jak nazwano ostatecznie nową stacjonarkę, to pilot oraz sensor bar. Stosunkowo niewiele osób zdaje sobie sprawę z tego, na jak prostych zasadach działają. Ten ostatni to poziomy pasek umieszczany pod lub nad telewizorem – nie jest kamerą ani nawet „czujnikiem", co sugerowałaby nazwa. Podłącza się go do konsoli, to prawda – ale tylko po to, żeby go zasilić. W istocie są to dwa podczerwone światełka (można je ponoć nawet zastąpić dwiema zapalonymi świeczkami!), które wykrywane przez pilota pozwalają mu określić, w które miejsce na ekranie celuje. Dane te przesyła on na bieżąco przez Bluetooth do konsoli, dzięki czemu opóźnienie jest znikome, a precyzja wręcz zaskakująca (Modern Warfare na Wii – mniam!). I przede wszystkim, niestety, niedoścignięta.

„Niestety", bo najlepszą rzeczą, jaką można powiedzieć o Wii, jest to, że zaciągnęła do gier zupełnie nowych odbiorców – ludzi starszych, ludzi najmłodszych, gospodynie domowe... słowem: każuali. Konkurencja zauważyła ogromną sprzedaż i zmuszona była zareagować. Niestety, zarówno PS Move

Zbieżność grafik promocyjnych nie była przypadkowa.

Sony, jak i Kinect Microsoftu ukazały się dość późno (cztery lata po premierze Wii, kiedy kurz już opadał) i nie mogły pochwalić się ani taką precyzją, ani tak mocnym wsparciem (nawet nie porównujmy Kinect Sports do Wii Sports).

Sterowanie ruchowe w tej generacji konsol to właściwie już tylko czkawka: Wii U siłą rzeczy kompatybilne jest z pilotami, więc niektóre gry to wykorzystują, ale GamePad – choć to również całkiem niezły kontroler ruchowy – używany jest w ten sposób stosunkowo rzadko. DualShock 4 w pewnym sensie wchłonął Move'a i świeci (tak jasno, że musimy go ładować co trzy godziny), ale mało który tytuł zwraca na to uwagę, nawet jeżeli ktoś ma niedołączane do konsoli PlayStation Camera. Jest też Kinect, który... a zresztą, po co opowiadać? Każdy pamięta, jak Microsoft uparł się, że Xbox One nie może działać bez drogiego urządzenia do stałej inwigilacji, a reakcja graczy zmusiła firmę do wyrzucenia go z pudełka z konsolami. Pozostaje poczekać na ruch (gra słów niezamierzona) producentów VR – jeżeli sprzęt ten się przyjmie, to być może wraz z nim również dołączane do niego kontrolery ruchowe. |CDA|

Ślepe zaułki technoewolucji

Marudzi jak zwykle: **gem**

Zgodnie ze statystyką, którą właśnie wymyśliłem, na każdy krok naprzód na drodze postępu technologicznego przypada pięć i pół kroku w bok. W ciągu 20 lat istnienia naszego pisma spotkaliśmy się z przynajmniej setką technologii, które miały zmienić oblicze tego świata i sprawić, że życie stanie się piękniejsze. W rzeczywistości jednak było zupełnie przeciwnie i nasze marzenia okazywały się koszmarem. Nie wdając się w szczegóły i wymieniając z nazwy tylko w uzasadnionych przypadkach – bo chodzi nie tyle o skopane produkty, co poronione pomysły – zapraszamy w podróż po dziesięciu najbardziej znaczących technowtopach ostatnich dwóch dekad.

10 Netbooki, Chromebooki

Małe, lekkie, wytrzymałe (w sensie pracy na baterii) – idealne komputery dla podróżujących. W praktyce okazało się, że **za niewielkie wymiary i wagę płaciliśmy dramatycznie niską wydajnością i kompletnym brakiem elastyczności**. I być może dałoby się je usprawnić i ulepszyć, ale jak na razie smartfony – nr 3 na naszej liście najważniejszych technodokonań ostatnich dwóch dekad (patrz: CDA 06/2016) – okazują się nie gorsze. Swoją drogą pomysł, by mieć PC w kieszeni, wciąż znajdujemy wybornym.

09 Kinect

Technologia nie tyle nawet nieudana – ma swoich fanów, głównie wśród dzieci i miłośniczek gier tanecznych – co nierozwojowa. W tym przypadku **o braku trwałego sukcesu zadecydowały... oszczędności** – prototyp Kinecta, znanego wtedy jeszcze jako Project Natal, był lepszy. Miał jednak dedykowany procesor – w zasadzie stanowił odrębny komputer do „kontroli bez kontrolera" – i był na tyle drogi, że niewielu byłoby stać na taki zakup. Z drugiej strony początki akceleracji 3D też były dramatycznie drogie, a dziś nie wyobrażamy sobie życia bez niej.

08 Napędy optyczne

To nie tyle nieudane technologie – choć na każdy „Compact Disc" i „Digital Versatile Disc" przypada pewnie z 10 wtop, takich jak Iomega Zip Drive, DataPlay Disc, Flex DVD, UMD, HD DVD. To bardziej ofiary postępu technologicznego, który sprawił, że technologie optyczne, a więc oparte na laserach – tych świetlnych igłach gramofonowych – są wypierane przez nośniki niefizyczne tak samo, jak same wcześniej wyparły taśmy magnetyczne. Blu-ray broni się jeszcze dzięki filmom, ale i on ustępuje streamingowi, a **w gotowych komputerach coraz częściej brakuje napędu optycznego**. Swoją drogą aż dziw, jak bardzo uprościł się sam pecet. Kiedyś brakowało slotów na podzespoły typu modem, karta graficzna, karta dźwiękowa, czytniki kart. Obecnie potrzebne są płyta, procesor, pamięć.

07 SteamOS

Steam to wybitne osiągnięcie technologiczne – w praktyce pan rynku PC, który pod względem wartości ustępuje już tylko mobilkom (sorki, konsole). Kolejnym krokiem miały być Steam Machines, które jarzmo Windowsów zamienić miały na kiełzno SteamOS-a. Nie doszło do tego jednak i pewnie nie dojdzie, bo **zamknięte „maszyny parowe" okazały się dramatycznie drogie**, a growy SteamOS – nie dość mocny, by zawalczyć z Windowsem. Nawet rewolucyjny Steam Controller łączący rzekomo wygodę pada z precyzją myszy wyszedł na pad...akę.

06 Google Plus

Najpierw jest Facebook, potem nie ma nic. Stan ten próbowało jakiś czas temu zmienić Google przy użyciu swego społecznościowego Plusa, jednak odniesiony **sukces da się porównać tylko z wcześniejszym objawieniem koncernu – socjalno-roboczym Wave**, który miał pozwolić na łatwe współtworzenie treści w internecie. Swoją drogą nie przeraża was czasem to, że Facebook stał się Wielkim Bratem, któremu na własne życzenie oddaliśmy całą swoją prywatność? I to nawet nie ze względów bezpieczeństwa, tylko dla zabawy?

05 DRM-y

Prominentne miejsce na naszej liście wstydu zajmuje także **oprogramowanie strzegące praw do treści cyfrowych, zwane zwykle DRM-ami**. Powstało jako odpowiedź na rozpasane piractwo programowe i multimedialne, jednak szybko stały się zmorą, która w trosce o prawa producentów gwałciła prawa konsumentów. W czasach największego ucisku zabezpieczony SecuROM-em Mass Effect z Electronic Arts aktywować można było najwyżej trzykrotnie i autoryzować przy każdym uruchomieniu, wysyłając raport z systemu. W ten sposób zresztą problem usiłował rozwiązać Microsoft w swoim Xboksie One, jednak na szczęście opinia publiczna szybko wybiła mu te pomysły z głowy. W tej chwili DRM-y zdają się mniej inwazyjne, ale jak przyznają znawcy, najlepszym sposobem zwalczania piractwa pozostaje dbałość o produkt także po jego premierze. Z przyjemnością zauważmy, że w czołówce tego ruchu znajdują się rodacy z CD Projektu Red i Techlandu. Dobra robota, salut, buźka.

04 Microsoft Windows

Nie, nie chodzi nawet o faktyczny monopol Microsoftu jako producenta systemów operacyjnych do „składaków", choć naturalnie konkurencja byłaby zdrowsza. Bardziej o **przedziwnie niekonsekwentny rozwój Windowsów**, z których udaje się średnio co drugi i na każdego Windowsa 98, XP i 7 przypada jeden Me („Mistake edition"), Vista i 8 z kafelkowym dotykowym interfejsem na niedotykowych ekranach komputerów stacjonarnych. Nie podoba się nam także postępujące ogłupianie, pardon – automatyzacja systemu, przez którą w najnowszym jego wcieleniu nie sposób nawet decydować o terminach aktualizacji. Zdajemy sobie naturalnie sprawę, że większość użytkowników komputerów stanowią panie Krysie z księgowości, a Dziesiątka dla większości była darmowa, ale nie jesteśmy pewni, czy nie wolelibyśmy zapłacić i wymagać. Ponadto Microsoft bardzo szybko stał się korpo w najgorszym sensie – taką, w której nie wie lewica, co robi prawica, a pionowe struktury władzy powodują kompletny brak autorefleksji. Niczym innym jak izolacją decydentów wyjaśnić można świetne pomysły mnożenia kanibalizujących się wzajemnie systemów operacyjnych. Przykładem Microsoft Bob, czyli prawie Windows 95 dla niedorozwiniętych, ale także Microsoft Kin, czyli prawie Windows CE, czy Windows Mobile, czyli prawie Windows... i tak dalej.

03 Nosidła

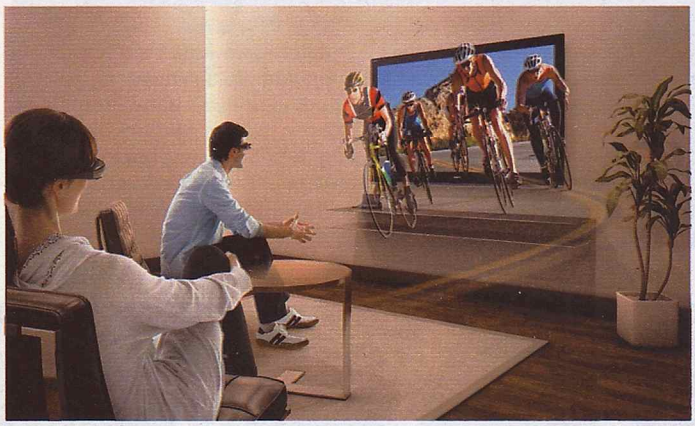
Z niejasnych powodów co parę lat ktoś stwierdza, że swoje gadżety chciałby nosić nie tylko ze sobą, ale wręcz na sobie – najlepiej na głowie. Niby nic dziwnego – nasze najważniejsze narządy zmysłów mamy właśnie u góry ciała i naturalne zdaje się nam wzmacnianie ich przy wykorzystaniu urządzeń, choćby okularów. Kiedy jednak ktoś nagle zakłada na prawe oko ekran ciekłokrystaliczny (o skandalicznej rozdzielczości 320 na 240 punktów) i obciąża dodatkowo torbami z odtwarzaczem i bateriami, by w plenerze oglądać filmy DVD – coś jest nie tak. Zwłaszcza że **nasze mózgi nie radzą sobie dobrze z koordynowaniem dwóch różnych obrazów** i nie da się efektywnie robić w czasie oglądania (jednym okiem!) niczego innego. Co zatem myśleć o osobniku, który jako pierwszy włożył na siebie komponenty peceta i uznał, że chce pracować także w drodze do pracy? Na razie ewolucyjnie stanęło na osobistych wyświetlaczach przeziernych – jak Google Glass – mających dawać wgląd w rzeczywistość rozszerzoną i sprawiających, że ich użytkownik wygląda pretensjonalnie i głupio. Tym samym najpopularniejszym nosidłem w historii pozostają zegarki z melodyjkami z lat 80. poprzedniego stulecia. Nic dziwnego, że w 2015 roku ponad połowa respondentów ankiety w Wielkiej Brytanii stwierdziła, że nosidła to moda, która przeminie.

02 Rzeczywistość wirtualna

Największe kontrowersje w redakcji wzbudziła kwestia szeroko pojmowanej rzeczywistości wirtualnej. I nie myślimy tu o Virtual Boyu Nintendo – ten zaistniał jeszcze przed CD-Action – lecz obecnej niedoszłej rewolucji, którą symbolicznie wyznaczyć miały premiery Oculus Rifta oraz HTC Vive. Część z nas twierdzi, że na ostateczny werdykt trzeba poczekać. I to minimum do premiery PlayStation VR, czyli do października, bo to ta platforma (cena!) powinna w największym stopniu przyczynić się do popularyzacji VR-u. Tyle że to i tak najpewniej za mało, skoro **nawet sprzętowi optymiści twierdzą, że zanim VR faktycznie trafi pod strzechy, minie pięć lat**. A Mark „Facebook" Zuckerberg sądzi, że na upowszechnienie VR poczekamy dekadę. I to mówi człowiek, który lekką rączką wyłożył na Oculusa dwa miliardy (!!!) dolarów. Naturalnie możliwe jest, że rzeczywistość wirtualna zadziała metodą wód gruntowych, tzn. zorientujemy się, jak jest powszechna w chwili, gdy sami będziemy stać w niej po kolana. Na razie jednak VR wymaga za dużo i daje za mało.

01 Ekrany 3D

Na pierwszym miejscu bezapelacyjnie szeroko pojmowane 3D. Ludzkości wciąż zdaje się, że najważniejszym problemem we wszechświecie jest dwuwymiarowość naszych seriali i bezustannie usiłuje to zmienić. Po raz pierwszy zetknęliśmy się z ekranem 3D niewymagającym okularów stereoskopowych w 2004 roku na CES-ie. Był to Sharp Actius RD3D Notebook z barierą paralaksy – przesłony ze szczelinami lub soczewkami „separującymi" obraz dla każdego oka (w ten sposób zresztą autostereoskopię uzyskuje Nintendo 3DS). Tamten był koszmarnie drogi i bardzo wolny, jednak najpoważniejszym minusem technologii była i jest konieczność „ustawienia się" do obrazu, przez to też nie dało i nie da się stosować jej w ekranach innych niż małe i osobiste, czyli np. w telewizorach. Właśnie dlatego ich producenci, zaraz po upowszechnieniu się płaskich ekranów ciekłokrystalicznych, rozpoczęli ofensywę 3D w tradycyjny sposób – każąc wrócić do stereoskopowych okularów. Stanęło ostatecznie na aktywnych okularach migawkowych – przesłaniających oczy na zmianę – co z kolei rozpoczęło marketingowy wyścig zbrojeń na liczbę odświeżeń ekranu (min. 120 herców, po 60 na oko). Koniec końców jednak **3D szczęścia nam nie dało, bo jest niewygodne i nienaturalne**, i jak głosi jedno z praw uniwersalnych, każdy z właścicieli telewizora pseudotrójwymiarowego (bo prawdziwe 3D to dopiero holografia) użył tej funkcji „dwa" razy: pierwszy i ostatni, niedługo po wyjęciu z pudełka.



I jeszcze jedno – w rozwoju technologicznym (i nie tylko) sukces to często po prostu kwestia kolejnych prób. Nie jest wykluczone więc, że już za parę lat będziemy dumnie obnosić się z naszymi nosidłami, korzystając skwapliwie z ekranów 3D (zwłaszcza tych prawdziwych, holograficznych), relaksować się zaś w światach wirtualnych. Na razie jednak żadna z wymienionych nie spełnia pokładanych w niej nadziei. |CDA|

Łagodny GENIUSZ

Podejmuje interesujące decyzje: **enki**

Podsuń mu dowolny temat, a prawdopodobnie po weekendzie wróci do ciebie z prototypem opartej na nim gry. Ojciec Cywilizacji, jeden z największych wizjonerów branży, to dużo więcej niż nazwisko na pudełkach znanych serii. I wciąż nie zamierza przechodzić na emeryturę.

Początek lat 80. ubiegłego wieku. W piwnicy budynku goszczącego targi elektroniczne John „Wild Bill" Stealy, były pilot wojskowy, a obecnie biznesmen, z tryumfem odchodzi od automatu z grą Red Baron firmy Atari. Choć grał pierwszy raz, na ekranie widnieje trzeci najwyższy w historii wynik. Chwilę potem do maszyny podchodzi jego znajomy, dwudziestoparoletni Sidney K. Meier, programista General Instruments Corporation, po czym przystępuje do metodycznego miażdżenia pikselowych samolocików. Bez większego problemu dwukrotnie przebija wynik byłego lotnika. „Jak to zrobiłeś?", pyta zdumiony Stealy. „Zapamiętałem algorytmy pojawiania się przeciwników, gdy grałeś", odpowiada Meier. „Poza tym zrobiłbym lepszą grę".

Lot ku Karaibom

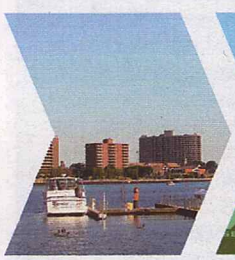
I zrobił. Tytuł nazywał się Hellcat Ace i został wydany pod marką wspólnie założoną przez obu panów – MicroProse. „Wydany" to dużo powiedziane. Stealy pakował dyskietki z grą do woreczków i rozwoził po sklepach z elektroniką, próbując je sprzedać. Do niektórych najpierw dzwonił kilkakrotnie, za każdym razem podając się za inną osobę i pytając o Hellcat Ace, by wreszcie odezwać się jako oficjalny przedstawiciel studia chętny sprzedać grę, na którą jest tak duże zapotrzebowanie. Meier odszedł z GIC i rzucił się w wir pracy. Stworzył m.in. Chopper Rescue, Spitfire Ace, Wingman, Solo Flight – każdy jego tytuł spotykał się z ciepłym przyjęciem graczy. W 1985 roku, gdy MicroProse wydawało F-15 Strike Eagle, miało już na koncie 3 miliony dolarów. Rok później powstał wspominany ciepło przez wielu Gunship, a dwa lata później...

Przez ponad 30 lat kariery kształtował dzisiejszą branżę.

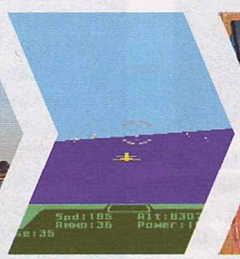
Są dwie teorie na temat tego, w jaki sposób nazwisko Meiera na stałe trafiło do tytułu gry o swobodnej eksploracji, handlu i abordażach na Karaibach, będącej całkowitym odejściem od dotychczasowego, bogatego portfolio młodej jeszcze firmy. Sam Meier przypisuje pomysł Stealy'emu, który miał zasugerować, że marka, jaką wyrobił sobie twórca, przyciągnie dotychczasowych fanów jego symulatorów do produkcji zupełnie innego gatunku. „Wild Bill" przywołuje zaś spotkanie z Robinem Williamsem i sugestię aktora, by Meier pojawiał się na okładkach gier MicroProse jako „gwiazda". I choć nie miało to w żaden sposób związku z charakterem Meiera – na co dzień bardzo pogodnym, nienarzucającym się, a z pewnością nie buńczucznym i rwącym się do autopromocji – w 1987 Sid Meier's Pirates! stało się faktem. Obsypana nagrodami produkcja nie tylko wychowała całe pokolenie graczy, ale zainspirowała m.in. Willa Wrighta do stworzenia SimCity, a SimCity w dalszej kolejności natchnęło twórcę Pirates! do dalszych wolt w „linii programowej" MicroProse. Zmęczony dominującą w grach przemocą i nastawieniem na destrukcję, w 1990 roku stworzył Railroad Tycoon – praprzodka wszelkich współczesnych gier ekonomicznych, ale również pierwszy krok w stronę jego dzieła życia.

Po pierwsze nie nudzić

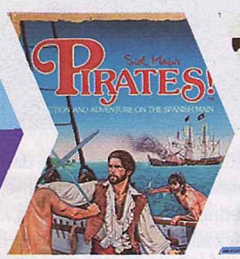
– *Wolę gry, w których gracz może popchnąć bieg akcji w dowolną stronę tak, by mógł sam opowiedzieć sobie unikatową historię* – powie długie lata później Meier w jednym z wywiadów. Choć zarówno Pirates!, jak i Railroad Tycoon wpisywały się w tę ideologię, nic nie obrazuje jej lepiej niż **Sid Meier's Civilization. Pierwsza część najsłynniejszej dziś serii strategii turowych powstała przy udziale dziesięciu osób w niecały rok.** Co ciekawe, w fazie prototypu akcja toczyła się w czasie rzeczywistym, ale rozwiązanie to zarzucono, gdy okazało się, że przez 90% czasu po wydaniu



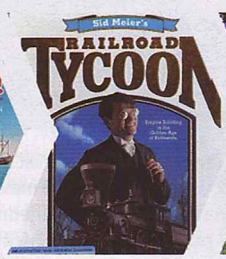
1954
Sidney K. Meier przychodzi na świat w Sarnii w Kanadzie.



1982
Meier i Stealy zakładają MicroProse, ukazuje się Hellcat Ace.

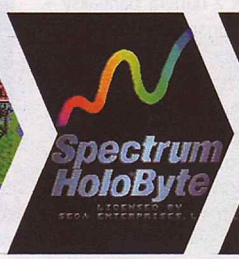


1987
Nazwisko developera po raz pierwszy pojawia się przy tytule Pirates!



1990
Railroad Tycoon sunie po szynach ku światowemu sukcesowi.

1991
Civilization wyznacza kierunek dla przyszłych gier strategicznych.



1993
MicroProse zostaje wykupione przez Spectrum Holobyte.

1996
Meier, Briggs i Reynolds odchodzą z MicroProse i zakładają Firaxis Games.

poleceń gracz czekał i patrzył, jak mozolnie powstają budynki.

Meier nie miał do takiego rozwiązania cierpliwości. Zmieniał dzieło i słuchał wrażeń innych graczy, aż Civilization było w stanie pochłonąć wszystkich pracowników studia na długie godziny. Wiele lat później Jake Solomon, bliski współpracownik i szef projektantów odświeżonego XCOM-a, przywoła kluczową myśl Meiera: – *Feedback to fakt. Spędziłeś masę czasu nad tytułem lub systemem, a ludzie przychodzą do ciebie i mówią, że byli znudzeni rozgrywką. Najgorsze, co możesz zrobić, to kłócić się lub stawać w obronie swoich pomysłów. Musisz zaakceptować to, co ci powiedzieli, jako fakt. Byli znudzeni, znaczy twoja gra ich znudziła. Znajdź odpowiedź na pytanie dlaczego.* Rezultat? W 1991 roku MicroProse zapisało się w annałach elektronicznej rozrywki arcydziełem. Sid Meier's Civilization to 800 tysięcy sprzedanych egzemplarzy, dziesiątki pierwszych miejsc w zestawieniach najważniejszych tytułów w historii, a przy okazji ogromne wyzwanie, w jaki sposób przebić taki sukces.

Po sukcesie Cywilizacji Meier zachował charakterystyczny dla siebie spokój. Zamiast rzucać się ze zdwojoną siłą w produkcję większego, lepszego itd. sequela zmniejszył skalę i skupił się na dopracowywaniu gameplayowych szczegółów w Colonization. Lejce Civilization II przekazał natomiast bliskiemu współpracownikowi Brianowi Reynoldsowi. Stopniowo, z projektu na projekt, zaczął odsuwać się od kierowniczych pozycji przy kolejnych tytułach i służyć jako konsultant, jednocześnie nieustannie opracowując nowe pomysły i prototypy.

Nowy rozdział

W 1993 roku MicroProse zostało wykupione przez dużego wówczas wydawcę Spectrum Holobyte. Kiepskie zarządzanie zwierzchników i konieczność odpowiadania przed nimi skłoniły Meiera i Reynoldsa do odejścia i założenia Firaxis Games wraz z Jeffem Briggsem. Szefem studia (które w tym roku obchodzi swoje dwudziestolecie) został Briggs – późniejszy główny projektant Civilization III i kompozytor muzyki do „czwórki". Meier, będąc już 42-letnim „seniorem" branży, ulokował się w mniejszym biurze jako „director of creative development", co znaczyło tyle, że jego drzwi były zawsze otwarte dla tych, którzy chcieli posłuchać jego pomysłów lub zaczerpnąć nieco wiedzy. A chciało wielu, bo Meier nigdy nie miał w zwyczaju traktować nikogo z góry. Jak mówi Jake Solomon: – *Przez kilkanaście lat mojej pracy w Firaxis nigdy nie było nikogo, kto miałby problem z jego charakterem. Jest po prostu wspaniałą osobą.*

Doskonałe Pirates! rozpoczęło trwającą już niemal 30 lat tradycję umieszczania nazwiska Sida Meiera w tytułach gier.

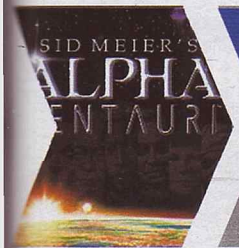
> „Znakomita gra to zestaw interesujących decyzji"
> ~Sid Meier
> wykłada swoją filozofię tworzenia gier.

Pogodne usposobienie lidera i twarzy Firaxis do dziś przekłada się zarówno na atmosferę w pracy, jak i wolny od bezpośredniego ukazywania przemocy ton wszystkich gier z marką „Sid Meier's" w tytule. Choć był krytykowany np. za całkowite pominięcie problemu niewolnictwa w Cywilizacjach, Meier świadomie pozostawił nieprzyjemną tematykę poza grą, skupiając się na najpozytywniejszych aspektach rozrywki. Duży, choć niekoniecznie kluczowy, wpływ na to może mieć fakt, że jest gorliwym chrześcijaninem (co zresztą w połączeniu z zamiłowaniem do muzyki klasycznej naturalnie predysponuje go do regularnego grywania na organach w kościele w Maryland, gdzie mieszka).

Mimo przekroczenia 60 lat dla Sida Meiera dłubanie w grach to wciąż ogromna część życia – nieraz zostaje w biurze dłużej lub przyjeżdża w weekend, a wśród jego ostatnich pomysłów znalazły się mobilny Ace Patrol oraz Starships. Cywilizacja prawdopodobnie już na zawsze pozostanie jego największym życiowym osiągnięciem, ale jak mówi: – *Nie żałuję niczego. No, może poza tym, że nie wymyśliłem Tetrisa.* **|CDA|**

Jan Sebastian Dinozaur

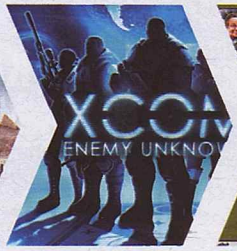
Jedną z niewielu niespełnionych ambicji Sida Meiera było stworzenie gry o dinozaurach. Pracował wiele lat nad różnymi prototypami (jeden z nich odpalił podczas rozmowy o pracę, na którą przyszedł Jake Solomon, po to, by poznać jego wrażenia), ale żaden z nich nie okazał się godny przekształcenia w pełnoprawną grę. Zamiast tego w dwa tygodnie zbudował działający prototyp SimGolfa, przekształconego później w pełnoprawną produkcję przy pomocy Maxis. W jego portfolio znalazł się również C.P.U. Bach – program na 3DO komponujący... barokową muzykę.



1999
Alpha Centauri wyznacza nowy, pozaziemski kierunek dla Cywilizacji.

2005
Firaxis zostaje kupione przez Take-Two, z korzyścią dla obu stron.

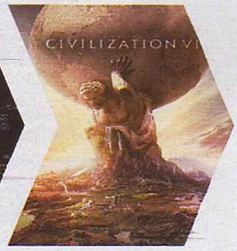
2010
Ukazuje się największa dotychczas Cywilizacja z numerkiem V.



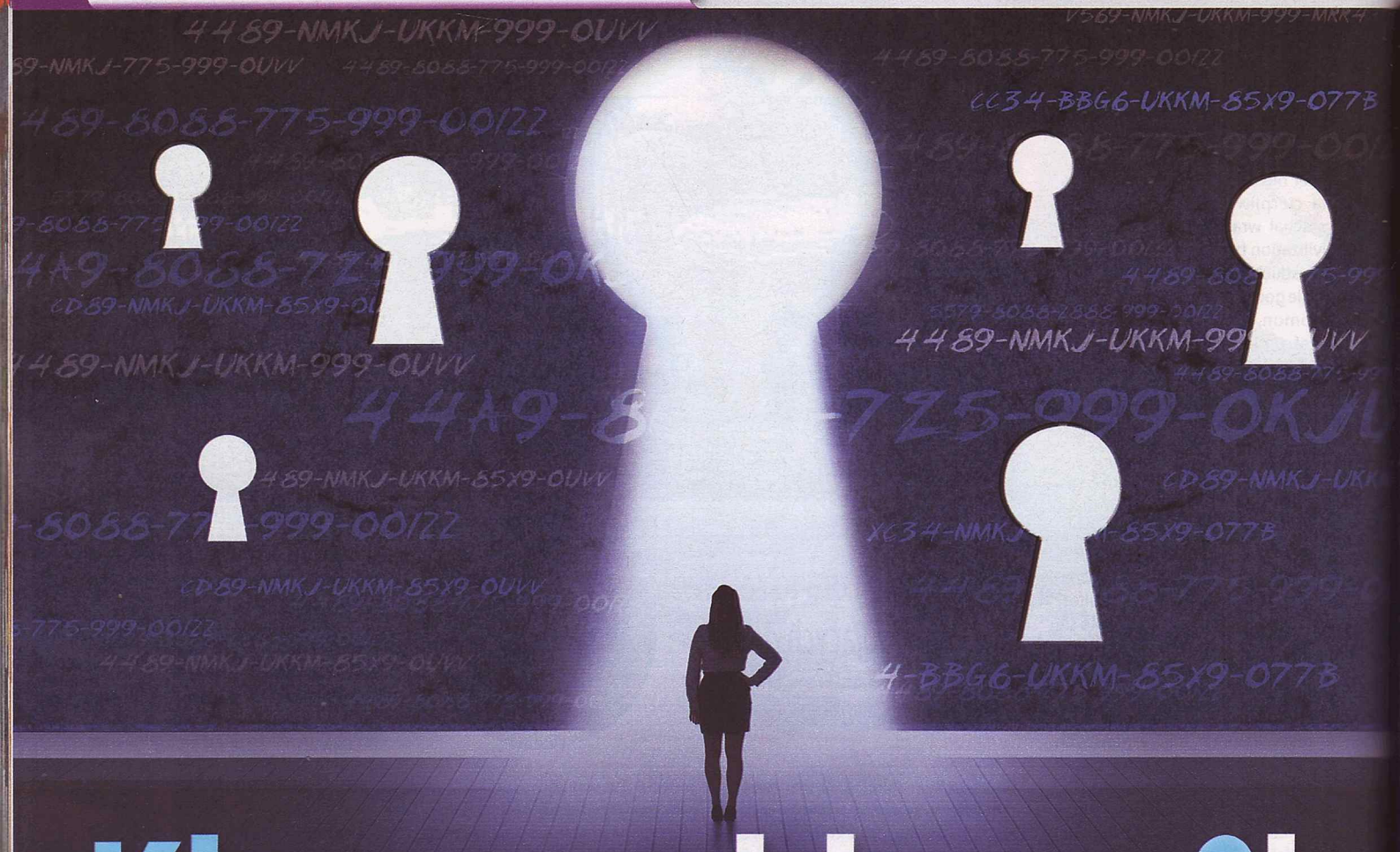
2012
Firaxis odświeża XCOM i wydaje pierwszą grę bez nazwiska Meiera w tytule.

2013
Meier projektuje grę o turowych potyczkach myśliwców – Ace Patrol.

2015
Ukazuje się Starships – rozwinięcie świata Civ: Beyond Earth.



2016
Na 20-lecie Firaxis jesienią ma się ukazać Sid Meier's Civilization VI.



Kluczący klucznik

Mówił, o czym się nie mówi: **Papkin**

Jeśli waszych kieszeni nie wyścieła nadmiar banknotów, pewnie korzystaliście z usług Kinguina, G2A albo sklepów w rodzaju Fabryki Kluczy. Nic dziwnego, bo w temacie cen wyżej wymienieni śmieją się w twarz Empikom, chichoczą z ofert Steama, a stawki GoG-a i Origina kwitują kpiarskim uśmieszkiem. Firmy te muszą na swoje dobre humory ciężko zapracować. Sęk w tym, że robią to w sposób balansujący na granicy legalności.

Dziesięć lat trwa moja przygoda z CDA i przez dziesięć lat nie zdarzyło się, by naczelny rzucił mi równie problematyczną piłkę. Tanie kody i klucze to temat, przy zgłębianiu którego co i rusz całowałem klamkę, potencjalny rozmówca odmawiał komentarza bądź odpowiadał, zaznaczając, że jego godność (jak i nazwa firmy) absolutnie nie mogą się w tym artykule pojawić.

Nim jednak przyjrzymy się niuansom, chciałbym, żebyście zrozumieli mechanizm sprzedaży tanich kodów możliwie precyzyjnie. Na początku łańcucha pokarmowego znajduje się hurtownia bądź (rzadziej) prywatny sprzedawca. To ona/on pozyskuje tani towar (jak? O tym za chwilę). Jeśli są to kody, po prostu odsprzedaje je internetowemu sklepowi lub wrzuca na „targowisko" w rodzaju G2A czy Kinguina, którym płaci za pośrednictwo stosowną prowizję. Jeśli pudełka – wpierw „obrabia" gry ze skanerem w łapie. Wreszcie – towar trafia do klienta, który raduje się, że gra jest tańsza niż na cdp.pl czy innym Muve. Proste, nieprawdaż? Sęk w tym, że wcale nie!

Rozmowy przy wycinaniu lasu

Kopcimy szlugi na balkonie. Leszek(*), były pracownik Kinguina, odpala właśnie kolejnego papierosa, co jest skądinąd słusznym ruchem, bo rozgadał się tak, że pierwszego ledwie musnął ustami. Pytanie, jakie mu zadaję, jest banalne: „skąd właściwie biorą się kody?". Tyle że na ten „banał" trudno znaleźć odpowiedź. Szeregowi pracownicy wrocławskiej hurtowni, która sprzedaje ich tysiące, nie byli w stanie nazwać swoich dostawców. Ewa Bierzyńska z Fabryki Kluczy zapewnia, że sprzedawane w sklepie kody pochodzą z oficjalnej polskiej dystrybucji. Jak jednak zaznacza: – *Bywa, że w kraju następuje posucha, bo np. dostawca wstrzymuje produkcję kodów (niestety jest to proceder nagminny) i wtedy wspieramy się zagranicznymi źródłami (również oficjalnymi!).*

Paweł Radzimski z pośredniczącego w sprzedaży kodów Kinguina natomiast (nomen omen) kluczy: – *To już pytania typowo biznesowe. W dodatku skierowane do sprzedawców.* Dalej mówi: – *Każdy merchant, czyli sprzedawca na Kinguin.net, zanim będzie mógł sprzedawać klucze do gier użytkownikom Kinguina, musi przejść proces weryfikacji. Ponadto w celu zapewnienia maksymalnej ochrony i zadowolenia klientów wprowadziliśmy Program Ochrony Kupujących (Kinguin Buyer Protection), który daje możliwość otrzymania zwrotu gotówki w przypadku jakichkolwiek niedogodności z zakupionym produktem przez 30 dni.*

Wokół tanich kodów panuje dziwna zmowa milczenia.

Że PR-owiec topi temat w marketingowej nowomowie – nie dziwota. Gorzej, że właściwie wątek zbywa, **umywając ręce i pośrednio przyznając, że jego firma wcale nie musi wiedzieć (albo i nie wie), co u siebie sprzedaje!** Ba – może sobie na to pozwolić, bo ci, którzy stoją na czele kodowego łańcucha pokarmowego (G2A i Kinguin właśnie) nie są „sklepami" w klasycznym tego słowa rozumieniu, ale czymś w rodzaju Allegro. Tyle że skupionego na kluczach do gier. Na takiej „giełdzie" swój produkt może wystawić każdy. Wystarczy uiścić prowizję.

zdj.: Picsel

Dzięki zręcznemu PR-owi G2A jest obecne na większości imprez branżowych i targów. Pod egidą firmy powstała zresztą przeznaczona na Oculusa gra G2A Land, prezentowana między innymi podczas ubiegłorocznego Gamescomu i niedawnych Digital Dragons.

Jak to jest zrobione?

Wróćmy jednak do mojego balkonowego interlokutora, który właśnie odpalił trzecią fajkę i przyznał, że pochodzenie sporej części kluczy nie budzi wątpliwości, bo też są pozyskiwane legalnie, ze steamowych giftów albo bundli, a potem ciut drożej odsprzedawane. Są również grupy kupców, którzy polują na promocje w lokalnych Saturnach i Media Marktach, a potem ponownie wprowadzają je na rynek. Co bezczelniejsi podszywają się pod jutuberów i proszą developerów o kilkadziesiąt egzemplarzy ich gry, kusząc wizją materiałów, jakie zapewnią tytułowi dodatkową reklamę. Nieuczciwe, nieeleganckie, wciąż jednak żadnych konsekwencji nie można wobec takich hultai wyciągnąć.

Ale bywają i tacy, którzy śmieją się Temidzie w twarz. Przykładowo **kupując klucze przeznaczone na lokalne rynki (np. do Rosji) i odsprzedając je ze sporą przebitką**. Oczywiście lwia część gier jest obłożona blokadą regionalną. Ale sprzedawca uczciwie zaznacza, że wystarczy użyć VPN-a (wirtualnej sieci prywatnej, słowem: oprogramowania pozwalającego blokady ominąć). Oszustwo. Choć nie tej rangi co kupno kodów za pomocą kradzionych kart kredytowych (co też się zdarzało). Swoją drogą: dochód generują nie tylko duże produkcje, ale i skórki czy konta do gier. Tyle że choć kupno wymaksowanej postaci do WoW-a może kusić, Blizzard przyznaje sobie prawo do banowania osób zamieszanych w proceder.

Zarówno mój rozkochany w Marlboro Leszek, jak i Jacek, inne, wysoko postawione w rodzimej branży źródło, wystosowują i poważniejsze oskarżenia. Obwarowane jednak prośbą, by „nie było śladu, skąd pochodzi ta informacja" oraz by „nie wymieniać nazwy firmy w jakimkolwiek kontekście". Mowa o podejrzeniu, iż Kinguin i G2A tworzą podmioty, za pośrednictwem których handlują same u siebie. No i o **wyłudzaniu podatku VAT**.

Kupiec chiński

Obaj panowie twierdzą, że sprzedawcy wystawiający aukcje na dwóch największych serwisach(**) korzystali z karuzeli podatkowej. Mówiąc po ludzku: zakładali kilkanaście firm-słupów zarejestrowanych w Polsce i innych krajach. Rodzima siedziba kupowała gry legalnie (na przykład za pośrednictwem cdp.pl, muve.pl), ale sprzedawała je jakiejś fikcyjnej filii „umiejscowionej" rzekomo w jednym z państw Unii. W ten sposób, wykorzystując liberalne przepisy, była w stanie odzyskać na takiej transakcji 23% VAT-u (który to państwo zwraca, gdy towar jest przeznaczony na rynki unijne). Następnie druga firma opychała towar trzeciej, trzecia czwartej, aż tytuł „wrócił" nad Wisłę. Cały proceder miał (ma?) maksymalnie utrudnić prześledzenie transakcji rodzimym urzędom skarbowym i – w efekcie – pozwolić na opchnięcie gry taniej (bo przecież, choć nie ruszała się ona z magazynu, to „na papierze" pochodzi zza granicy).

No dobrze, ale przecież do budżetu Rzeczpospolitej Polskiej i tak wpływają miliony od podatku dochodowego, jakie to muszą przelać Fiskusowi te nasze beniaminki, nieprawdaż? Pudło! Siedziby G2A i Kinguina mieszczą się w Hongkongu, jednej z najprzyjaźniejszych przedsiębiorcom miejscówek w Azji (z kolei jedna z wrocławskich hurtowni ma siedzibę w Panamie). W Polsce znajdziemy wyłącznie „dodatkowe biura".

Ilekolwiek bym chciał łajać podatkowych lawirantów, PR mają znakomity. Obie spółki finansują rozliczne ważne dla graczy przedsięwzięcia, chociażby wspierając osoby aktywne na YouTubie i Twitchu i biorąc pod swoje skrzydła profesjonalnych graczy Counter-Strike'a (do zeszłego roku Kinguin łożył na Team SoloMid i Fnatic, niedawno natomiast ogłosił objęcie mecenatem polskiego Alsen-Team). G2A wykupiło natomiast sporo przestrzeni na ubiegłorocznym Gamescomie, współpracuje z PewDiePiem (największym obecnie growym jutuberem) i aktywnie promuje rozmaite akcje charytatywne (na poczet fundacji Save the Children zebrano 500 tysięcy dolarów!). No i dba o swoich pracowników, z którymi podpisuje umowy o pracę.

Hurtownik z wyboru

Polscy robin hoodowie mają jeszcze jednego sojusznika, o którego działalności muszę tu wspomnieć. Hurtownię, jaka wystawia u nich aukcje. Przy czym ile byśmy piali na temat wyjątkowości naszej branży, hurtownia gier działa podobnie jak hurtownia mebli: skupuje towar bezpośrednio od dystrybutora, który – ze względu na dużą liczbę zamawianych egzemplarzy – jest w stanie zaoferować atrakcyjną zniżkę (im większe zlecenie, tym większy upust). Niekiedy wykupywane są cyfrowe kody (drogo!), kiedy indziej – klucze wyjęte z pudełek, ale wciąż czekające na zeskanowanie i wprowadzenie do systemu (taniej), innym razem pudełka z grami (najtaniej). Dopięcie takiej transakcji to jednak tyleż najistotniejszy, co pierwszy etap pracy.

Kiedy już egzemplarze gry trafią do hurtowni, ich obróbką zajmuje się kilku ludzi, którzy wyciągają tytuł z pudełek, skanują klucze i wklepują cyferki w system. Czas potrzebny na przeprowadzenie takiej procedury jest trudny do przewidzenia. W przypadku kodów na PlayStation Plus czy Xbox Live Gold sprawa jest na tyle prosta, że dobry pracownik jest w stanie przygotować pięć tysięcy kodów dziennie. Ale jeżeli pryncypał pozyska starannie wydanego WoW-a (lub – nie daj Bóg – zawierający dodatki i podstawkę Battle Chest) liczba ta zmniejsza się dziesięciokrotnie. Każdorazowo trzeba bowiem wyciągnąć karty, zedrzeć klej, uporać się ze zdrapką i dopiero wówczas zbliżyć się ze skanerem. Następnie wystarczy ugadać się z zajmującymi się sprzedażą kodów sklepami (chyba że dysponuje się własną siecią dystrybucji, co jest zresztą całkiem opłacalne), wyrzucić pudełka i gadżety (albo rozdać je pracownikom) i voilà. Oczywiście szczegółów takich „ugadywań" nikt wam nie zdradzi.

Maska Zdrajcy

No, przynajmniej nie pod nazwiskiem. Wit, pracownik jednej z dużych hurtowni, wspomina, że zamówiwszy 14 tysięcy kodów na PlayStation Plus, udało im się ugrać „na sklepach" ok. 1,5 dolara za każdy kod. Niby niewiele, ale taka kwota pomnożona przez liczbę egzemplarzy, jakie nabyto od Sony, daje zysk rzędu 82 tys. złotych! Pamiętajmy zresztą, że PS+ to jeden z tych produktów, jakie niespecjalnie (przynajmniej w teorii) się starzeją, a ich cena utrzymuje się na stałym poziomie.

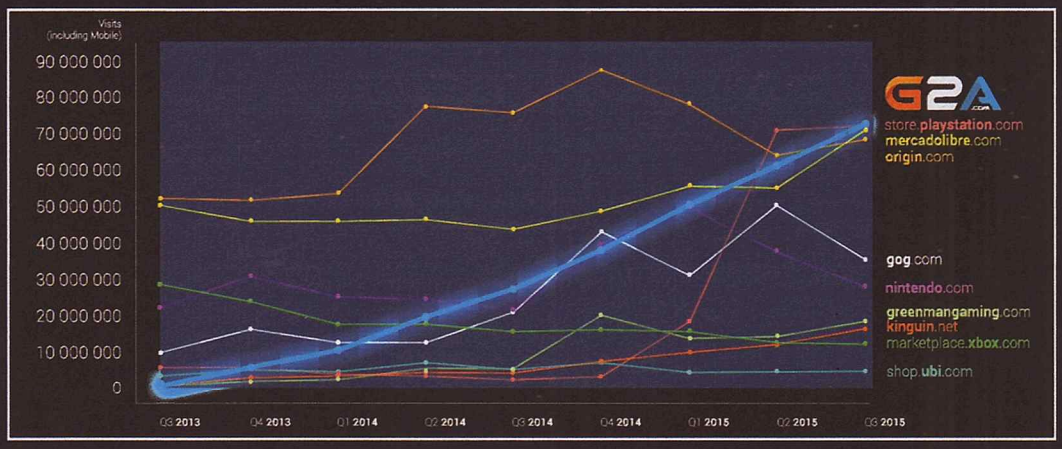
Nie zawsze jest różowo. Ażeby nie ocknąć się z nadwyżką taniejących kodów, hurtownik musi odpowiedzieć sobie na jedno ważne pytanie: jaki będzie popyt na wchodzący na rynek tytuł? Skórki do CS:GO tudzież walutę w popularnym F2P można spokojnie kupić w każdej ilości. Tyle tylko, że ich producenci wcale nie kwapią się, by opchnąć je tanio. Dużo większym ryzykiem obarczone są gry. Zarówno przez konieczność przewidzenia, jaka liczba kluczy nasyci lokalny rynek, jak i przez zagrożenie steamowymi/originowymi/gogowymi wyprzedażami, bundle'ami czy pełnymi wersjami w CD-Action.

Przykładowo jeden z wrocławskich internetowych sklepów zamawia 2,5 tys. sztuk Fify. To pewny produkt, którego zbyt łatwo można przewidzieć, bo też rokrocznie rozchodzi się podobna liczba egzemplarzy. Sporą przebitkę

Dawid i Goliat

Na wojnę z tanimi kodami wyprawiali się już najwięksi. Chociażby Ubisoft, który w styczniu ubiegłego roku zaczął usuwać z niektórych kont Uplay tytuły ze swojego portfolio (Watch Dogs, AC: Unity, Far Cry 4), bo też niektórzy użytkownicy zakupili je nie w oficjalnym sklepie, ale przez rozmaitych pośredników (część „zniknionych" tytułów pochodziła od G2A, CJS i Kinguina). Niestety – PR-owo nie było to dobre rozwiązanie, bo też wydawca nigdy nie wskazywał „autoryzowanych" sprzedawców, a rykoszetem oberwali ponoć także ci klienci, którzy nabywali gry w sklepach zaopatrujących się bezpośrednio u Ubi.

da się ugrać na Asasynach, sęk w tym, że Ubisoft zdążył już odbiorców wymęczyć corocznym recyklingiem, stąd nasz hurtownik decyduje się zakontraktować ok. 300 kodów. Największym wyzwaniem są jednak marki, jakie atakują rynek nieregularnie. Doom wciąż cieszy się renomą swojego szlachetnego praszczura, ale jego dawna gwiazda zdążyła przygasnąć. W dodatku beta spotkała się z bardzo mieszanymi reakcjami. Z drugiej jednak strony – przez wzgląd na intensywną kampanię reklamową, jaką prowadzi Bethesda, hurtownik ocenia zapotrzebowanie na 600 kluczy. Jak podsumowuje Ewa z Fabryki Kluczy: – ***Najlepiej sprzedają się kody, które wiążą się z okresowymi powrotami naszych klientów: doładowania do portfeli czy abonamentów.*** *Poszczególne gry komputerowe mają swój moment, w którym się sprzedają. Swoją drogą – zabezpieczenia antypirackie nie mają ze wzrostem sprzedaży za wiele wspólnego.*



G2A (przynajmniej według dostępnych na ich stronie danych) w temacie wyświetleń zostawia w tyle nawet takich tuzów jak Origin czy GoG, w dodatku notuje najdynamiczniejszy wzrost.

Do krwi ostatniej

Polscy wydawcy intensywnie walczą z tanimi kluczami. Jak tłumaczy znający branżowe realia Jacek, dążą oni do ujednolicenia cen w Unii Europejskiej (co – w zasadzie – w przypadku gier na PS4 i XBO już się udało). Bo też owszem, Polak zarabia od Niemca, Francuza i Anglika mniej, ale wydawca nie chce załamania sprzedaży ze względu na migrujące na obce rynki kody, które jakiś cwaniura kupił w Polsce za kilkadziesiąt procent ceny, jaką musiałby wyłożyć w Niemczech, Francji i Anglii. Tę dążność potwierdza Ewa: – *W związku z tym, że powoli rezygnuje się z regionalizacji gier, nasze zyski są zadowalające. Choć rynek w Polsce jest niedoceniany,* ***dystrybutorzy dążą do podwyższenia pułapu cen, aby zrównać je z europejskimi odpowiednikami.*** *Trend ten nabiera tempa.*

Przewaga internetowych sprzedawców nad dużymi marketami jest oczywista; ci drudzy muszą opłacić niemałe koszty lokalu, w dodatku zabulić za transport pudełek, no i wynagrodzić stojących przy kasach pracowników. I tu właśnie pogłębia się różnica (nierzadko – kilkudziesięciozłotowa) między fizycznymi egzemplarzami, jakie da się nabyć w Empiku, a kodami oferowanymi przez hurtowników na sieciowych targowiskach. Ci zresztą lubią się ze sobą droczyć. Głównie na porównywarkach cenowych, na których – byle tylko pojawić się wyżej od konkurencji – są w stanie licytować się o każdy grosz. Na stronach w rodzaju PlanetKey różnice w cenach The Division czy Dark Souls III sięgają często kilku-kilkunastu eurocentów.

Kinguin patronował biciu rekordu Guinnessa w najdłuższym graniu w grę komputerową. Podczas PGA Hubert Blejch wytrzymał przed ekranem ponad 135 godzin. Zyski zostały przekazane na fundacje Rak Off i Child's Play.

Niesatysfakcjonujące zakończenie

Sprzedawcy o czystych rękach nie przepadają za „klucznikami". Miłosz Białas z polskiego oddziału Electronic Arts wysłał mi, w imieniu Origina, następujące oświadczenie: „Nie wypowiadamy się na temat konkurencyjnych usług i sklepów, w przypadku cyfrowej dystrybucji na platformie PC/Mac koncentrujemy się wyłącznie na naszym sklepie". Komentarza odmówił też duży polski wydawca. Inny przesłał moje pytania do zlokalizowanego za granicą dowództwa. Wobec braku reakcji rzekł mi, że „brak odpowiedzi z centrali to zawsze zła odpowiedź".

Działalność giełd, hurtowni, sklepów, a nawet pojedynczych sprzedawców wymyka się prostej ocenie. To zjawisko kompleksowe, w którym mieszczą się i działania legalne, i traktowanie prawa z niezwykłą swadą. Tanie kody robią dla branży sporo dobrego (chociażby pozwalają fundować imprezy e-sportowe i prowadzić działalność charytatywną), ale mają i mroczniejszą stronę (obniżanie zysków dystrybutorów, których oferta jest przebijana kodami z niepewnych źródeł). To temat trudny nie tylko w ocenie, ale i w opisie, bo też rozmawiać o nim nie chce nikt. Klucznik kluczy tak dobrze, że skutecznie gubi trop. **|CDA|**

(*) Na prośbę rozmówców ich imiona zostały zmienione.

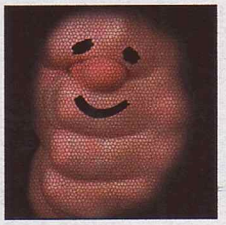
(**) Rywale mają zresztą wspólne korzenie. Kinguin wynajął niegdyś firmę z Rzeszowa, która miała zajmować się mediami społecznościowymi. Ów podwykonawca, G2A właśnie, „pożyczył sobie" sposób funkcjonowania firmy matki, uniezależnił się od niej i po dwóch latach był już od dawnego mistrza kilkakrotnie większy.

Bywa, że sprzedawcy kodów balansują na granicy prawa.

Okazja, sprzedam 1/1000 konta

Wiedzieliście, że Dziki Gon można kupić na Allegro za 1,79 zł? I nie, wcale nie postawiłem źle przecinka, po prostu gros kupujących opycha (z sukcesami!) „współdzielone konta" Steam, na których offline może grać i tysiąc luda. Jest to, oczywiście, niezgodne z regulaminem usługi, który wyraźnie stwierdza: „upoważnionych może być jednocześnie do 10 komputerów i 5 kont". W dodatku w związku z tym, że platforma Valve umożliwiła niedawno „usuwanie" niepotrzebnych gier z konta – to zabawa niebezpieczna, bo też centuś może się pewnego ranka obudzić bez gry w bibliotece.

Sprzedawca, do którego pisałem, podając się za zaniepokojonego klienta, uspokoił jednak moje skołatane nerwy: „już trochę sprzedaję i nie ma żadnych problemów :)". Poprosiłem też o komentarz Allegro, a pani Elżbieta Baraniak wysłała mi maila o treści: „Proszę o cierpliwość, muszę skonsultować sprawę". Najwyraźniej miesiąc, jaki dzieli tę wiadomość od wysłania nowego CDA do druku, nie wystarczył na przeprowadzenie konsultacji.



Przyczajony biznesmen, ukryty geniusz

Troszkę odleciał: **Smuggler**

Waldi – szara eminencja wrocławskiej giełdy komputerowej. Człowiek, który w drugiej połowie lat 80. i początkach 90. wręcz zalał Polskę tysiącami kaset z grami na C64. Zapełnionymi – jak się okazuje – czymś dużo więcej niż tylko trywialnymi crackami gier.

Wczoraj zupełnie niespodziewanie w me ręce dostała się jedna z tych kaset. I łzy napłynęły mi do oczu. Nie, wcale nie ze wzruszenia. Przyznaję, że najpierw prostacko dusiłem się ze śmiechu. A potem nagle spłynęła na mnie łaska. Olśnienie. Satori. Zrozumiałem po latach, że to nie był taki tam „janusz biznesu" (całkiem sympatyczny zresztą), ale **natchniony poeta i prozaik, prorok przepełniony Prawdą i wyrafinowany filozof**. Niestety, nie potrafiliśmy tego wtedy dostrzec i docenić. Dziś więc składam mu spóźniony hołd.

Spokojne, jestem trzeźwy. Dajcie wyjaśnić. Poczytajcie sobie opisy tych gier. Nie było wtedy internetu, pism branżowych. Tak naprawdę nie było niczego. Skąd zatem ten biedny klient-gracz miał wiedzieć, o czym są gry, które ewentualnie chciałby kupić? Trzeba było dać mu choćby jakiś przedsmak, mglistą ideę tego, co go czeka. (A jak wiadomo, dobry opis towaru to podstawa marketingowego sukcesu – to wiedzieliśmy już wtedy). Dziś za wzór lakoniczności uchodzą tweety, ale wtedy tych 140 możliwych znaków to byłby ogromny luksus. Ograniczona wielkość obwoluty + niedoskonałość amatorskich drukarek igłowych, które nie poradziłyby sobie ze zbyt małymi fontami, sprawiały, że „recenzent" musiał się zmieścić w – góra – 35 znakach na grę. Przekaz musiał być więc absolutnie stężony, esencja danej produkcji wydestylowana do stanu czystego, skrystalizowana wręcz do absolutu, a czasem nawet absurdutu. Efektem tego niesamowite perełki, pełne godnych memów, iście konfucjańskich mądrości typu [Fernandez] „musisz umrzeć, jak nie wygrasz". Ileż czasu filozofowie łamali sobie głowy nad sensem życia, nadrzędnymi regułami ludzkiej egzystencji czy najbardziej podstawowymi prawami, jakie nią kierują etc. A prawda była w słowach Waldiego! Wystarczyło tylko ją dostrzec. Człowiek musi umrzeć, ponieważ nigdy nie wygra (z przeznaczeniem albo entropią, wedle woli).

Ileż emocji pulsuje w zaledwie trzech słowach opisujących grę [U.C.M.] – „ogromna ilość wojowników...". Toż to genialna metafora naszego żywota. Na tej ścieżce zawsze będzie „ogromna ilość wojowników", symbolizujących problemy, z którymi będziemy się podczas swej podróży zmagać. Doświadczony życiowo Waldi przekazuje nam tę gorzką mądrość. Jakże bolesny fatalizm i przeświadczenie o nieuchronności śmierci bije z tych słów i bezsilnego wielokropka. Zbyt wielu wojowników spotkasz na swej drodze. I kiedyś im ulegniesz. A przecież „musisz umrzeć, jak nie wygrasz". Ale Waldi daje nam nadzieję. Memento mori, więc carpe diem – mówi nam z filuternym uśmiechem, zachęcając do zagrania w którąś z „jego" gier.

Tyle się teraz mówi o obecności wątków homoseksualnych w grach, a przecież ten trend zainicjował Waldi dobre trzy dekady przed wszystkimi „wyzwolonymi twórcami". [TOUCH(*) Guys] – „walka z żołnierzami". Niby „walka", ale jednak „dotykaj kolesi". Omnia vincit amor – miłość zwycięża wszystko! Tu znów wypada się pokłonić w pas. W tytule gry w połączeniu z opisem czai się głęboka symbolika. Dotknąć – czyli nawiązać kontakt, zrozumieć, przełamać odruchową niechęć. A walka? Toż to walka z wpojonymi wzorcami zachowań, z kultem samczości, z narzuconymi normami kulturowymi, z własną wstydliwą tajemnicą; to łamanie obyczajowych tabu. Trzydzieści lat przed „Tajemnicą Brokeback Mountain" Waldi odważnie poruszył temat homorelacji pomiędzy archetypami „prawdziwych twardzieli". Szacun za odwagę!

A jakaż epicka opowieść, godna homeryckiego eposu, jakaż tragiczna historia na miarę „Nagich i martwych" kryje się w dwóch zdankach [Predator 1-2]: „1. idziesz przez bagno, 2. zbierasz broń od zabitych". (I ta celna metafora życia jako bagna, które musimy przebyć!) Szczególnie gdy akcja dzieje się [Ikari Warrior] „wśród gęstwiny Wietnamu" (zaprawdę, surrealistyczna onirycznność tej frazy godna jest Witkacego, widzę też nawiązania do postmodernisty Marka Słyka i jego powieści „W barszczu przygód"), gdy człek przedziera się przez [Platoon 2] „ciemny tunel lasu". To przecież wersy, których nie powstydziłby się Norwid, a może nawet i sam Popek. Do tego nieustannie zagrażają nam [Commando 86] „przeciwnicy z podziemi"! Co prawda jesteś [Jackal] „w uzbrojonym pojeździe", ale cóż ci z tego, gdy [Robocop] „miasto opanowało zło"? I znów odkrywam tu głęboki symbolizm (plus bardzo smaczną amfibolię, na deser dla koneserów polszczyzny). Owo zło i podziemni przeciwnicy to nic innego jak nasze zwierzęce id, pełne prymitywnych popędów, które staramy się tłumić i kontrolować za pomocą „uzbrojonego pojazdu", czyli ego wyposażonego w broń, jaką są nabyte rozmaite kulturowe normy i odruchy. (Stąd też właśnie wzięło się popularne w Niemczech określenie „ego-shooter", którym oni określają FPS-y. Geniusz Waldiego bowiem nie zna granic. Także geopolitycznych).

W gęstwinie Wietnamu, w tunelu drzew - szukamy sensu życia.

Brawo, Waldi. Byłeś niby ów [Green Beret] „Anglik walczący na moście". Samotny, jedyny, niepokonany, odważnie rzucający światu słowa Prawdy (z perfekcyjnym brytyjskim akcentem, jak mniemam), które świat ignorował. Gdy krzyczałeś „you shall not pass!", niestraszne ci były [Ikari War. 1A] „wojownik i czołgi, bunkry", śmiałeś się w twarz [No Mercy] „desantowi piechoty morskiej". I dlatego ja, dziś, przyklękam przed tobą i krzyczę w uniesieniu: „Fernandez... tfu, Waldi – nie umarłeś, bo wygrałeś!". Jesteś jak [Commando Trainer] „Arnold nieśmiertelny"! Owymi nasączonymi refleksjami kasetami postawiłeś swój pomnik trwalszy od spiżu! Oraz solidny dom jednorodzinny, w całkiem dużym mieście, udowadniając, że prawdziwy geniusz może sprawnie złączyć sfery sacrum i profanum. „You did good. I'm proud of you".

PS: Swoją drogą jakby dzisiejsze gry poddawać takiemu zabiegowi „kondensacji opisu", co byśmy otrzymali? Wiedźmin 3 – rycerz zabija potwory. Assassin's Creed – biegasz, skaczesz i zabijasz; GTA V – Murzyn jeździ samochodem; Infinite Warfare – znów to samo... **|CDA|**

(*) W oryginale TOUGH Guys, co można przetłumaczyć jako „Twardziele". Oto przejaw geniuszu Waldiego, który jednym delikatnym muśnięciem klawisza obdarzył owych jednowymiarowych dotąd twardzieli niespodziewaną głębią.

Pierwszy i najlepszy

Chwali zalety mistrza niepokonanego od ponad dwóch dekad: **Cross**

A jeśli powiedziałbym ci, że ojciec wszystkich współczesnych FPS-ów nadal nie został pokonany przez żadnego ze swoich następców?

„Klon Dooma" – do końca lat 90. taki termin był popularniejszy niż dominujący dziś na forach internetowych „first person shooter". Gra o inwazji sił piekielnych na księżyc Marsa była przez długi czas fenomenem na bezprecedensową skalę – w USA powstawały nawet specjalne programy biurowe, które miały powstrzymywać pracowników przed marnowaniem roboczogodzin na ganianiu ze strzelbą po opanowanych przez demony bazach. Postęp technologiczny musiał jednak zostawić Dooma daleko z tyłu – w końcu sami twórcy z id Software narzucili strzelankowemu rynkowi jasne zasady gry, według których innowacje były najważniejsze w zdobywaniu serc graczy. Pełen trójwymiar i rozwinięty multiplayer w Quake'u. Starannie wyreżyserowana fabuła Half-Life'a. Oszałamiające wolnością wyboru i wyglądem dżungle w produkcjach Cryteka. Jak z tym wszystkim miała się równać gra o niemym żołnierzu przemierzającym abstrakcyjne labirynty, w której nie można nawet celować w górę i w dół? **Branża wzięła z Dooma prostą lekcję – „przemoc, mrok i technologia się sprzedają" – a resztę wyrzuciła na śmietnik historii.** Na własne nieszczęście.

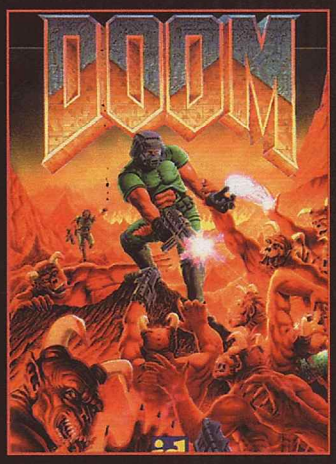
Ruszanie głową w pionie jest przereklamowane

Spójrzcie na to, jak we współczesnych shooterach wyglądają ofensywa i defensywa. Atakowanie to najprostsza rzecz na świecie: wybierasz ofiarę, nakierowujesz na nią celownik, pociągasz za spust. Banał. Mało która strzelanka robi z celowaniem coś interesującego poza premiowaniem headshotów. Choć Resident Evil 4 już w 2005 roku zaproponował innowacje pokroju odbijania toporków pociskami czy niszczenia ładunków wybuchowych jeszcze w dłoni wroga, większość popularnych strzelanek jest zadowolona z zaoferowania graczowi najprostszych przyjemności. Widzisz beczkę, strzel w beczkę. Widzisz murki sięgające klatki piersiowej, schowaj się za nie i czekaj, aż zza innych osłon wysuną się głowy wrażych sołdatów, które szybko im odstrzelisz. I tak w kółko. Dlatego tak naprawdę brak możliwości celowania w górę i w dół w Doomie nie przeszkadza ani nie rabuje gatunku z jakiejś niesamowitej głębi (zwłaszcza że i tak musimy zawsze mądrze dobierać pukawkę do sytuacji). Wręcz przeciwnie, przyjazny auto-aim pozwala skupić się na tym, co najważniejsze. Obronie.

„Wszechobecne murki i regeneracja życia". Tak zrezygnowani developerzy shooterów postanowili dobrych parę lat temu rozwiązać problem tego, że gracz po wyjściu zza osłony siłą rzeczy musi oberwać serią od niemieckiej piechoty czy złego ochroniarza futurystycznej korporacji. Ludzie, których nie interesowało przekradanie się od ściany do ściany czy monotonne wymiany ognia na odległość z broni maszynowych, stopniowo przestali interesować się strzelankami i zaczęli przeglądać katalog klasyków. Podobnie zrobiłem też ja – kiedy ktoś na przypadkowym forum zachęcił mnie do odpalenia pierwszego Dooma na Ultra-Violence i przechodzenia każdego poziomu bez save'ów. „Pamiętaj o pistol-startach", dodał uprzejmy jegomość, linkując mnie od razu do wspomnień projektanta poziomów z id Software, Sandy'ego Petersena, według którego każdy poziom w Doomie powinno zaczynać się bez arsenału zdobytego na poprzednich mapach. Posłuchałem jego rady i po paru godzinach przeżyłem nirwanę.

Danse macabre

To nie jest gra, w której kucanie za metrową ścianką jest idealną metodą obrony – **to gra, w której przetrwanie polega na nieustannym poruszaniu się, i to poruszaniu się mądrze**. Zapomnijcie o tym, czego o retrostrzelaniu



nauczyły was różne Painkillery i Serious Samy, beztroskie kręcenie się (circle-strafing) wokół wrogów na otwartych arenach z wciśniętym lewym przyciskiem myszy też nie będzie panaceum na wszystkie wasze problemy. Doom zamyka cię w obrębie ciasnych półek i korytarzy, otacza cię pojawiającymi się nagle monstrami biegnącymi w twoim kierunku, po czym mówi: „radź sobie". We współczesnym shooterze byłby to wyrok śmierci, ale we współczesnym shooterze główny bohater nie biega 50 kilometrów na godzinę, a wrogowie nie mają ataków, które da się ominąć na refleks. **Hitbox, nie hitscan – to lekcja, o której koszmarnie wielu developerów dziś zapomniało.** Prawie wszyscy przeciwnicy próbują nas tu zgładzić kulami ognistymi, pociskami lub zaklęciami, które muszą do nas dolecieć, nim zrobią nam krzywdę – a jedyni trzej wrogowie z krzywdzącą nas natychmiast po wystrzale bronią

Mapy zachwycają nie tyle skalą, co jej inteligentnym wykorzystaniem i rozmieszczeniem potworów.

Mało który retro shooter „rozumie" Dooma. Skupiają się na sporych, pustawych arenach zamiast zdradzieckich labiryntach.

Trzecia część?

Konsensus jest taki, że przez znacznie słabszą rozgrywkę Doom 3 nawet w wersji BFG nie jest szczególnie wart uwagi. Jest jednak łącznik między drugą a czwartą częścią, który powinniście poznać – czy to dlatego, że w nowej odsłonie oficjalnie zajął miejsce „trójki" w kanonie, czy też ze względu na to, że po prostu świetnie się w niego gra. Mowa o Doomie 64. O dziwo, to właśnie „dziecięce" Nintendo 64 jako jedyne doczekało się doomowego ekskluziwa. Konsolowy Doom z jednej strony znacznie lepiej od „trójki" poradził sobie z mrocznym liftingiem serii (mocno podrasowana grafika stała się kilka razy bardziej przerażająca bez tanich trików z latarką, metalowe riffy zastąpił piekielny dark ambient), a z drugiej strony zachował doskonałe reguły rozgrywki oryginału. Gra jest często pomijana w różnych zestawieniach związanych z serią, czego nie rozumiem, bo jej projekty poziomów biją na głowę popularną „dwójkę", a niestrudzeni fani bezbłędnie sportowali ją na pecety. Jeśli jesteście zainteresowani możliwością odpalenia Dooma 64 na swoim blaszaku, koniecznie odwiedźcie stronę doom64ex.wordpress.com.

palną nie tylko są w przeważającej większości dosyć słabi, ale jeszcze łatwo ustawić się tak, by celując w ciebie, trafili jakiegoś demona. A wtedy często zaczyna się bratobójcza hekatomba, której skali współczesne gry nawet nie próbują odwzorować, a podczas której mało kto jest zainteresowany tobą tak bardzo jak bolesnym ukaraniem druha za kiepski cel.

To, że nie możesz skakać, popisywać się parkurem, brać żywych tarcz itd., a jedynie biegasz wokoło i strzelasz, nie jest tu wadą gry. Wręcz przeciwnie, dzięki temu każdy potwór mimo sztucznej inteligencji o prostocie godnej wczesnych lat 90. stanowi konkretne zagrożenie. Różowi Pinkies i niewidzialni Spectres nieustannie chcą cię otoczyć i grupowo poszarpać zębami z bliska – nie są na tyle bystrzy, by biegać i atakować jednocześnie, ale zdolny projektant ustawił ich tak, by stanowili zagrożenie (czy to w ciasnym szybie wentylacyjnym, czy zalewając nas morzem Pinkiesów wychodzących nagle zza ścian). Impy, Revenanty, Mancubusy i Cyberdemony atakują nas na dystans pociskami o różnych torach lotu, rozmiarach i prędkościach, które pojedynczo całkiem łatwo ominąć, ale które wspólnie potrafią zmienić nawet otwartą arenę w pobojowisko godne plaży Omaha czy współczesnego shmupa (zauważcie, że Dooma prosto dałoby się przerobić w dwuwymiarową grę typu Nuclear Throne). Kakodemony z jednej strony też próbują nas zniszczyć z odległości, ale ich grupka może być z bliska równie niebezpieczna co horda wspomnianych wcześniej różowych zębaczy (jak już wspomniałem, to level design decyduje o tym, w jaki sposób groźny jest dla nas każdy wróg – czasem desperacko próbujemy przeżyć, czasem sami wykorzystujemy zawiłości doomowych labiryntów, by zwabić wrogów w pułapki). Nawet pojedynczy Pain Elemental czy Arch-Vile potrafią nas ukarać za próbę przejścia na obronę – pierwszy wezwie kolejnych przeciwników, a drugi ożywi zmarłych. I tak dalej, i tak dalej.

Każdy z tych monstrów ma zaprogramowane bardzo proste zachowania, ale konstrukcje doomowych labiryntów są pomyślane specjalnie tak, by te proste zachowania wystarczyły. Dzięki niesamowitej czytelności grafiki i doskonałym designie dźwięku (każdy potwór ma charakterystyczne odgłosy towarzyszące atakom czy poruszaniu się pomocne nawet na beznadziejnych słuchawkach) zawsze wiesz, co dzieje się wokół. Dzięki **temu nigdy nie ma sytuacji, w której giniemy z niewiadomej przyczyny** – choć perspektywa pierwszej osoby niemal zawsze ogranicza naszą świadomość otoczenia w grach, tu nie jest to problemem. Możemy skupić się wyłącznie na oszałamiającej choreografii każdego starcia. A o ilu strzelankach da się powiedzieć to samo?

20 lat minęło

„Ale zaraz", ktoś powie i spyta: „Serio parę kampanii wystarcza, by spędzić przy jednej grze 23 lata?". Oczywiście, że nie – zwłaszcza że nawet wielu fanów przyznaje, że kampania Dooma 2 wyraźnie w wielu miejscach kuleje. Ale na szczęście tu wkraczają fani. Zbadajcie zestawy genialnych map, godnych wydania w pudełku bardziej niż niejeden hit z ostatniej dekady: Alien Vendetta, Unholy Realms, Going Down, Deus Vult II, wydane oficjalnie The Plutonia Experiment, Scythe, Doom The Way id Did, Sunder czy Back to Saturn X. Od czasu do czasu zbadajcie mody rozgrywki, od Demonsteele (inspirowanego Devil May Cry slashera z metalem w tle) po Megaman Deathmatch (zwariowany multiplayerowy shooter pozwalający nam grać postaciami z serii Mega Man). I nie będziecie płakać, że nowy Doom wystarczył wam tylko na dwadzieścia godzin, bo będziecie mieli pod ręką godną zainwestowania w nią dwadzieścia lat. **CDA**

Dooma nieraz porównywano do szachów. Ba, wiele taktyk z szachownicy ma tu odpowiedniki!

Jak dziś zagrać?

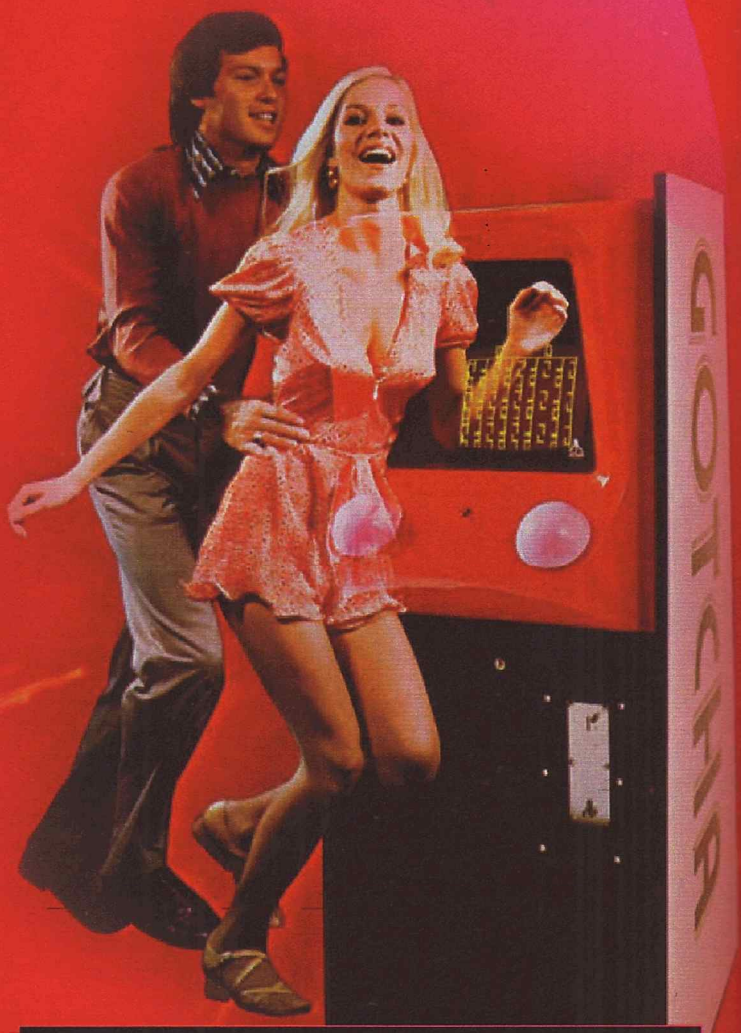
Najlepiej przy użyciu tzw. source porta, czyli portu silnika przenoszącego kod gry na współczesne systemy. Najpopularniejszy ze względu na prostotę obsługi jest bez wątpienia ZDoom (jego odpowiednik dla fanów multiplayera to Zandronum). Najwierniejszy ograniczeniom oryginału na DOS-ie jest Chocolate Doom, idealna opcja dla ludzi wypróbowujących kampanie po raz pierwszy. Mój osobisty faworyt to PrBoom+, który zachowuje bodaj najlepszy balans między wprowadzaniem nowych funkcji a szacunkiem dla reguł oryginalnego silnika (nie będę zamęczał was szczegółami dotyczącymi zasad walk między potworami itd.).

Jak nie grać? Na pewno nie przesadzać z Brutal Doomem! Mod ten zdobył szaloną popularność przez, hm, ciekawe metody podkreślenia EKSTREMALNOŚCI gry – ceną efektownych finiszerów, wiaderek krwi i przesadzonych efektów towarzyszących wystrzałom jest zepsucie świetnego balansu oryginału, a co za tym idzie – znacznie mniej interesujące, wymagające mniej taktyki strzelaniny. Wiele ciekawych zestawów map przez modyfikacje zasad wprowadzane przez Brutal Dooma straci cały swój urok. Traktujcie BD jak keczup – prawda, jest smaczny od czasu do czasu, ale nie polewasz nim każdego dania.

Ma(ca)m cię!

Miętosi: **Squork**

Historia dowodzi, że gry to seks i przemoc, w tej właśnie kolejności. Na trzy lata zanim automat z Death Race wzbudził pierwsze poważne kontrowersje dotyczące brutalności w młodym medium, zaliczyło ono aferę o podłożu obyczajowym. Niezdrowe emocje pojawiły się nie z powodu rozgrywki samej w sobie czy poruszanej przez grę tematyki, tylko ze względu na... kontroler, w jaki automat z nią został wyposażony.



W roku 1973 Atari miało na rynku dopiero trzy maszyny do gier: Pong, Space Race i Pong Doubles (Pong w wersji deblowej). Czwarty z nich, który właśnie się ukazał, nazywał się Gotcha (z ang. „Mam cię") i był, podobnie jak poprzednicy, grą stawiającą na rywalizację między graczami, ale po raz pierwszy była to rywalizacja asymetryczna, czyli biorący udział w zabawie mieli różne zadania. Wyglądało to tak: w zmieniającym się dynamicznie labiryncie (z tą dynamiką to nadużycie, ale niech będzie) gracz pierwszy, reprezentowany przez znak +, miał za zadanie złapać drugiego gracza, który był przedstawiony jako kwadrat. U góry ekranu mieliśmy licznik, który przyznawał jeden punkt za każde złapanie przeciwnika, i odmierzający czas sekundnik. Atmosferę dodatkowo podgrzewała warstwa dźwiękowa, czyli przerywany, piszczący dźwięk o tym bardziej gorączkowej częstotliwości, im bliżej od siebie znajdowali się ścigający i jego uciekający cel. No dobrze, ale gdzie tutaj miejsce na kontrowersje, skoro gra wydaje się całkiem niewinną rozrywką w wirtualnego berka?

Już w kołysce branża gier polubiła kontrowersje.

The Boob Game

Przed wypuszczeniem na rynek Gotcha pracownicy Atari żartowali, że joysticki do sterowania dotychczasowymi grami firmy są podobne do... penisów (teraz brzmi to jak bardzo tani żarcik, ale pamiętajmy, że wtedy joysticki były zupełną nowością – automaty z grami zadebiutowały zaledwie rok wcześniej, tj. w 1972 roku). Może wydawać się niewiarygodne, że ktoś podchwycił tę myśl, i w związku z powyższym postanowiono podejść do tematu, kreatywnie tworząc „żeńską" wersję automatu. Choć może dla lepszego zrozumienia, dlaczego tak się stało, należy wziąć pod uwagę tamtejsze realia – elektroniczna rozrywka dopiero raczkowała, Atari jeszcze do lat 80. było znane z tego, że traktuje robienie gier bardziej jak świetną zabawę niż profesjonalny biznes, a poza tym na dobrą sprawę nie wiedziano, czy automaty to chwilowa moda, czy nowa gałąź rozrywki o potężnym potencjale.

W każdym razie taka jest geneza powstania **rubasznej maszyny z dwoma gumowymi, różowymi kontrolerami przypominającymi kobiece piersi**, która zyskała wśród pracowników Atari przydomek „The Boob Game" („boob" to slangowe angielskie określenie na kobiecą pierś). Sterowanie polegało zatem na odpowiednim ściskaniu owej miękkiej półkuli... By dopełnić skojarzenia, ulotka promująca produkcję przedstawiała pana goniącego wydekoltowaną blondynkę na tle automatu z grą.

Drążek jednak lepszy

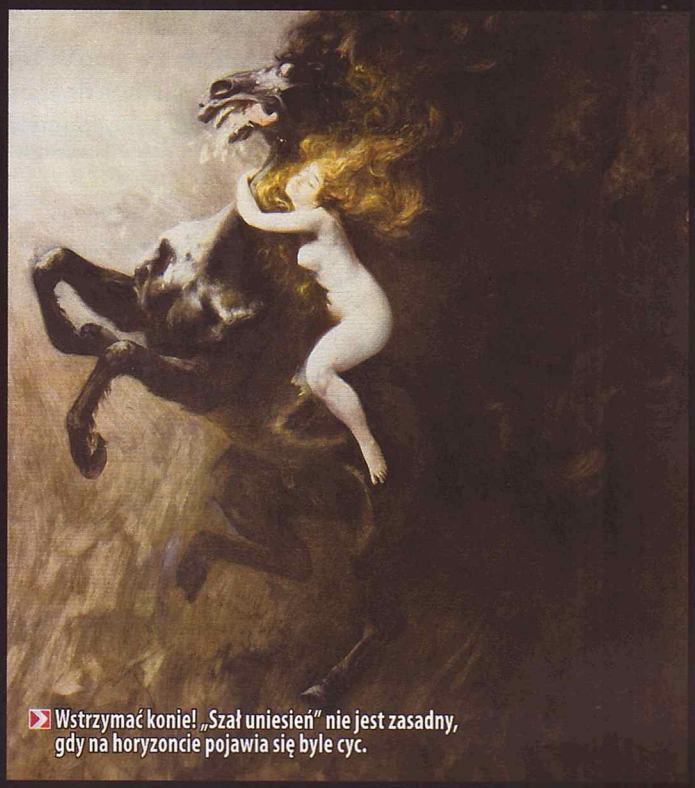
Jak wiadomo, hasło „sex sells" zobowiązuje, ale nie tym razem, bo purytańska Ameryka niezbyt dobrze zareagowała na „innowację". Automat okazał się wodą na młyn feministek posądzających inżynierów z Atari o seksizm. Gracze też najwyraźniej woleli ściskać tradycyjny drążek niż miętosić coś mniej tradycyjnego. Widać kobiece piersi musiały jeszcze poczekać na swój czas w świecie gier, aby powrócić w (początkowo mocno kanciastej) chwale m.in. wraz z kolejnymi odsłonami Tomb Raidera. W każdym razie reagując na ogólnospołeczną niechęć do nowego stylu obsługi gry, Atari zdecydowało się zmienić wersję automatu na taki z joystickami. Gotcha zapisała się w historii gier jako „automat z cyckami", a przecież dołożyła swoją cegiełkę do rozwoju branży poprzez nowatorskie zaimplementowanie niesymetrycznego multiplayera czy też fakt, że limitowaną partię automatów wyposażono po raz pierwszy w kolorowy wyświetlacz. Wszystko to jednak przysłoniły nietypowe kontrolery. |CDA|

Reklama zapowiadała wrażenia nieco odmienne od dwóch ganiających się kropek.

Pornografia

Nie dawał się wodzić za nos (ani za cokolwiek innego): **Papkin**

Kiedy już człowiek wyrośnie z krótkich spodenek, seks przestaje być tematem tabu, o którym mówi się tylko przyciszonym głosem. Tymczasem nasza branża, bynajmniej przecież niemłoda, wciąż dostaje na widok ptaszków i pszczółek białej gorączki. Najwyższa pora, żeby ktoś położył jej na czole kompres. Bo w gorączce, proszę ja państwa, nie myśli się racjonalnie.



Wstrzymać konie! „Szał uniesień" nie jest zasadny, gdy na horyzoncie pojawia się byle cyc.

Pikantnych afer mieliśmy – i to nawet na przestrzeni kilku ostatnich miesięcy – bez liku. Overwatch oberwał za rzekomo lubieżną pozę jednej z pań awatarek, Baldur's Gate: SoD za obecność w obsadzie osób rozmaitych orientacji seksualnych, a Wiedźmin 3 otrzymał (ponownie zresztą) cios za seksistowskie traktowanie kobiet. Szkopuł w tym, że... podobne wątki bulwersują już chyba tylko graczy.

AKT I: Poskromienie złośnicy

Babuszka książka to stara zbereźnica. Już w 1785 markiz de Sade popełnił w „120 dniach Sodomy, czyli szkole libertynizmu" następujące linijki: – *Ty mała dziwko – wykrzyknął. – Zadowolisz mnie przynajmniej raz jeszcze, zanim cię opuszczę (...) przyciskając ją kolanami, zaczął szarpać swój twardy i dość gruby narząd o włos od jej twarzy.* Szokujące. A nawet nie doszliśmy do fragmentu o księżach-pedofilach wykazujących skatologiczne skłonności. Dziś zresztą, gdy półki w Empiku uginają się od wariacji na temat „50 twarzy Greya", **seks (nawet brutalny) nie szokuje. Szokuje natomiast jego instrumentalne i nieumiejętne wykorzystanie.**

Teatr też dawno do golizny przywykł – w Starym w Krakowie ze scenografią kopulował sam Krzysztof Globisz, dziekan Wydziału Aktorskiego krakowskiej PWST. W Narodowym we Wrocławiu zatrudniają czeskich aktorów porno. Ba – nawet MQca, który zakupił bilety na odgrywane w Capitolu „Hair", zaatakował widok zwisów męskich. (Jak precyzyjnie wyliczyła jego małżonka – trzydziestu dwóch). Kino? W kinie seks prowokuje do wzruszeń, ale (co najwyżej) – wzruszeń ramion. Kiedy Gaspar Noé wywarzał otwarte drzwi swoim „Love", ukazując (w 3D) niesymulowane sceny igraszek, większość widowni wyciągała komórki, żeby sprawdzić wiadomości na Fejsie.

Gdy na papierze, na deskach czy na planie pojawi się tzw. scena erotyczna, rzadko wywołuje ona skandal. Podlega natomiast ocenie krytyków, często zresztą surowej – wspomniane już „Love" oberwało w Cannes za śmiałość, która nie była poparta żadną treścią. To zdrowe podejście, bo pieprz może (wcale jednak nie musi) pomóc w budowie świata przedstawionego i tak go należy rozpatrywać. Dowodem Wiedźmin. Z chłopakami i dziewczynami z The Chinese Room, którzy zarzucili Redom „seksizm", można się nawet zgodzić. Temeria i okolice są seksistowskie, mizoginistyczne, ksenofobiczne i rasistowskie. Ale takie było uniwersum Sapkowskiego i takie były wieki średnie, do których ów się odwołuje. Seksualizacja Wiedźmina „buduje" nam tę rzeczywistość. Czemuś służy.

I gry powolutku zaczynają dorastać i nie patrzeć na cielesność wyłącznie przez pryzmat kontrowersji. W związanej z Overwatchem „aferze tyłkowej" nie chodzi wcale o to, że Smuga wypinała się do ekranu w quasi-seksownej pozie. Gracze (a raczej gracz. Jeden!) podnieśli larum, bo Smuga wypinała się do ekranu, a... niczemu to nie służyło. Ba, wręcz burzyło dotychczas zarysowaną charakterystykę postaci!

Gry zaczynają dorastać, ale wciąż są za młode na seks.

AKT II: Wiele hałasu o nic

Jako się rzekło – odrobina pieprzu może pomóc w zbudowaniu realizmu. Szkopuł w tym, że temat wciąż budzi w branży niezdrowe sensacje i bywa pożywką dla PR-owych demonów, które chcą się na niej wybić. Jeden z pornoserwisów wręcz lubuje się w igraniu z naszymi najniższymi instynktami i wodzeniu mediów za nos. Kiedy otwarta beta Overwatcha zajmowała ludność grającą miast i wsi, ogłoszono, co następuje: portal zanotował wzrost (o – uwaga – 817%!) związanych z grą wyszukiwań. Zgodnie z tą infografiką użytkownicy portalu wklepują hasła typu „Overwatch Tracer", „Overwatch Hentai" czy „XXX Overwatch"... Osiemset. Siedemnaście. Procent. Częściej. Olaboga! To będzie jakieś... Cóż, nie wiadomo ile, ale brzmi obłędnie, nieprawdaż?

To jednak wcale nie koniec umizgów do graczy! Jeszcze w sierpniu w tymże serwisie pojawił się gamescomowy gameplay z Fallouta 4 (zatytułowany „ukryta kamera przedstawia widownię oglądającą na żywo gościa z wielkim tyłkiem w rajtuzach"... co w zasadzie się zgadzało), który można było obejrzeć tylko tam, bo też Bethesda sukcesywnie kasowała go z jutuba. W połowie listopada portal rozpuścił natomiast następujące wici: po debiutach Ochłapa i Codswortha drastycznie spadła oglądalność, co upstrzono (ażeby ułatwić pracę newsmanów) ładnymi infografikami i komentarzem admina.

Sukcesu darmowej reklamy pozazdrościła pornoprymusom ich pornokonkurencja, która wprowadziła do e-sportowej ligi ESL własną drużynę. Wystarczyło podkupić średnio znaną ekipę, przechrzcić ją, wcisnąć graczy w różowe koszulki i posłać ich na podbój LoL-a, Hearthstone'a i CS: GO. Od tego czasu media branżowe wygenerowały setki materiałów, które zwiększyły rozpoznawalność portalu. Sprawa znalazła zresztą nośny medialnie finał – w kwietniu Liga zbanowała drużynę (ze względu na „naciski partnerów"), co pozwoliło wierchuszce zapozować na bojowników o wolność słowa.

EPILOG

Kontrola lotów do Majora Toma: seks istnieje. I możemy albo poddać się taniej sensacji, jaką próbują nam sprzedać szatany nowoczesnego marketingu, albo podejść do tematu dojrzale, zastanawiając się, czy ukazywanie pieprznych scen jest w grze X potrzebne. Chyba najwyższy czas, żeby nasze ulubione medium stanęło w jednym szeregu ze starszakami, które nie robią z tematu hecy. |CDA|

Wydrążeni ludzie

Sekretne życie twórców gier, część 5

Apokalipsa wedle nieświętego Jerzego: **Mac Abra**

W tym odcinku LongSoft osiąga szczyt swoich (umiarkowanych) możliwości... i zaczyna się jego uwiąd, z oczywistym, acz rozwleczonym na długie lata finałem. Ale wbrew pozorom nie jest to ostatni odcinek mej opowieści.

Rys.: Michał Ambrzykowski

Wiosną 1995 coś nagle zaczęło zgrzytać w dotąd idealnie funkcjonującym biznesie Sponsora. Chodziły plotki, że przeinwestował i miał problemy z płynnością finansową. W efekcie strumień kasy płynący dotąd do LongSoftu wartką strugą nagle wysechł. Kryzys udało się dość szybko przezwyciężyć, ale jego skutki w LongSofcie były ogromne i długofalowe.

I upadły w nich serca

Pierwszym efektem były pensje płacone przez kilka miesięcy w 2-3 ratach (po latach doceniam wszelako, że nikt nawet nie bąknął o obniżkach naszych wynagrodzeń) i gwałtownie rosnąca nerwowość naszych szefów. Swoje dołożyła też zapewne świadomość, że *zadanie, na które się porwali*, jest znacznie trudniejsze, niż się im wydawało. Skończyły się piątkowe wspólne granie i imprezy, podobnie jak partnerskie relacje, zastąpione przez **systematyczne „przykręcanie śruby", momentami ocierające się o mobbing**. Wprawdzie nie mamy kasy, by płacić w terminie, ale za to będziemy wam regularnie udowadniać, że jesteście do d..., nie staracie się, opierniczacie itd. W ramach koniecznych oszczędności urealniono megalomań... ambitne plany, rezygnując ze sporej części projektów. Skoncentrowaliśmy się na Tajemnicach Starego Liceum, Lwie Leonie, MicroConflikcie, Clashu i Skrzatach (zaraz wytłumaczę, co to). Ta kolejność jest nieprzypadkowa – oddaje znaczenie, jakie przywiązywano do konkretnego tytułu.

I pomarły dzieci ich

Pierwszy z gry wypadł MicroConflict. I tak nigdy nie wyszedł poza fazę przymiarek i kilku wyrenderowanych w celach reklamowych cutscenek, a liczba rozmaitych problemów związanych z jego tworzeniem rosła systematycznie. A że w przeciwieństwie do Clasha nie miał nikogo, kto by się szczerze zaangażował w ten projekt, za bardzo się tym nie przejęliśmy. Ale *powiało grozą, gdy w parę miesięcy* później, dosłownie z dnia na dzień, nasza „perła w koronie", TSL, nagle zakończyła żywot. W sumie nikt z ekipy nie wiedział dlaczego... i nadal tego nie wiem(y). To słodka (a raczej gorzka) tajemnica kierownictwa. Jak powiedział mi po 20 latach jego scenarzysta: „firma najpierw niezwykle chwaliła projekt, a potem nagle – cisza". Zapewne uznano, że gra wymaga jeszcze tak wiele czasu i środków, że nie będzie za co i komu realizować innych projektów, a ryzykowne zdało się stawianie wszystkiego na jedną grę/kartę. Ale jakiekolwiek były powody, fakty są takie, że po zainwestowaniu sporych środków i masy roboczogodzin projekt nagle został anulowany. Naprawdę wierzyłem w tę grę, miała duży potencjał.

To się zwyczajnie nie mogło udać. Duża kasa, ambicje i „instynkt" – to za mało.

Nad TSL, której premierę zaplanowano *na lato 1997, pracowaliśmy* intensywnie, równolegle z Lwem Leonem. Powstawała m.in. fajna, swingująca muzyka. Ale nie była dziełem Scorpika, bo z sobie tylko znanych powodów szefostwo wybrało do tego wrocławskiego jazzmana. Mieliśmy też bardzo ładne intro stworzone przez znanego animatora, trwały rozważania dotyczące dubbingu itd. A potem zaczął się Armageddon.

Jakiś czas potem cichutko pogrzebano *Skrzaty, fajny platformer. Grę tę*, w fazie zaawansowanej bety, „wniósł w posagu" jeden z programistów. Na jej bazie LL planował stworzyć coś z grafiką w wysokiej rozdzielczości i dość odjechaną fabułą mojego pomysłu, łączącą postacie z klasycznych bajek z estetyką punk rocka. Ale nawet temu nie podołał. Była, była... i nagle jej nie ma. **Dla twórcy jest to straszne frustrujące uczucie** – gdy kolejny

Okazuje się, że grafika żywcem wzięta z Lwa Leona, nawet z tylko dwoma ruchomymi planami zamiast trzech, jak nad nią troszkę popracować, może wyglądać ładnie. (Zagadki Lwa Leona – skroc.pl/1206a).

W Golemie poza muzyką Scorpika tylko morze trzymało poziom.

Gnijący żywcem dinozaur Paskudzio... yyy... Gadzio, gwiazda CD-Romka. Taki longsoftowy „Sonic na miarę naszych aktualnych możliwości". Zresztą sami popatrzcie: skroc.pl/f02ff.

Skrzaty. Tu jeden z nich, w glanach i z zielonym irokezem, nawalający przeciwnika gitarą elektryczną.

Familijny CD-Romek w czeskiej wersji, jako Rodinny CD-Romek.

raz siedzisz nad czymś po nocach, rzeźbisz detale, szlifujesz, czujesz, że zrobiłeś coś oryginalnego... A potem efekt twej długiej i wytężonej pracy znów ląduje w koszu, bez słowa wyjaśnienia. Trudno potem wykrzesać z siebie pozytywną energię do pracy nad następnym projektem.

I porzucili ziemię jałową

Dwie ciąże udało się szczęśliwie donosić. Lew Leon narodził się wiosną 1996, a pół roku później Clash był gotów do finalnych testów. Wtedy to **moja dwuletnia przygoda z LL dobiegła końca**. Nic już nie miałem tam do roboty. Coś się wprawdzie mówiło o kolejnych dwóch strategiach na silniku Clasha, ale bez konkretów. Zresztą robienie następnej gry tego typu nie napawało mnie entuzjazmem. Do tego w maju 1996 dowiedziałem się o istnieniu CDA. Zajrzałem do redakcji, pogadałem – zaoferowano mi etat. Uznałem jednak, że byłoby nie fair pozostawić ekipie rozgrzebaną grę, mówiąc: „to dalej radźcie sobie sami, pa!". Zatem dopiero pół roku później, gdy już wszystko z mojej strony było zrobione, włącznie z instrukcją, złożyłem wypowiedzenie. Doceniono takie podejście: szefostwo, korzystając z paragrafu w umowie – „odejście twórcy przed zakończeniem pracy nad grą" – z marszu obniżyło obiecane mi tantiemy o 50%. Ostatecznie i tak nie zobaczyłem z nich ani grosza(*). Nie wyjechałem stamtąd obiecanym kiedyś „nowym BMW". Ale niewątpliwie praca w LL uczyniła mnie bogatszym – głównie o wiele cennych życiowych doświadczeń.

I trawiła ich niemoc

Następna gra LL pojawiła się pod koniec 1998 – to **Zagadki Lwa Leona**. (Sprzedaż na poziomie 35 000 egz.). Widać było jej budżetowość – np. ewidentny recykling assetów z pierwszej części gry – jak i oczywistą inspirację The Incredible Machines.

W roku 1999 człon „Leryx" zniknął z nazwy firmy. Odtąd funkcjonowała jako Longsoft Multimedia (oraz Longsoft Games), wyraźnie zmieniając przy tym profil działalności. Ambitne gamingowe plany, wraz z odejściem Sponsora i jego kasy, definitywnie odłożono ad acta. LM rozpoczęło wtedy wydawanie multimedialnego czasopisma **Familijny CD-Romek**. To było raczej niegrube pisemko dla dzieciaków plus piosenki, interaktywne bajki, gry edukacyjne itd. na dołączonej płycie CD – w cenie 20 zł. (W 2001 jego średnia sprzedaż to ok. 20 000 egz. Dotrwało do połowy 2002, doczekawszy się kilkunastu numerów i czeskiej edycji). W 2001 wypuścili dwa edukacyjne programy dla najmłodszych, z serii **Duszek Ciapcio**. Potem zapadła głucha cisza aż do 2003, gdy niespodziewanie objawił się tworzony w mękach od 1997 **Golem** (RTS/turówka), który okazał się gniotem(**). W tym czasie „Długomiękkich" branża z przekąsem określała „mistrzami survivalu", jako że ciągle jakimś cudem utrzymywali się na powierzchni. Tytuł okazał się zresztą w pełni zasłużony – **z rejestrów KRS Longsoft Games wykreślono dopiero w roku... 2008!**(***) „I tak się właśnie kończy świat. Nie hukiem, ale skomleniem" – napisał T. S. Elliot w finale wiersza „Wydrążeni ludzie". To w sumie niezłe epitafium.

I kamieni kupa!

Gdzie szukać przyczyn porażki? Pomijając drobiazg, że generalnie nie byliśmy najlepszymi z możliwych twórcami gier, to uważam, że za klęskę armii wini się wodzów. **A naszych szefów ewidentnie przerosło żądanie, którego się podjęli.** Luzaki niedługo po studiach, bez żadnego doświadczenia w tworzeniu gier i zarządzaniu, dzięki korzystnemu zbiegowi okoliczności odpaliły sobie rozgrywany w realu Game Dev Tycoon, wyraźnie zresztą zachłystując się ilością mamony, którą im udostępniono. Byli(śmy) jak niedzielni kierowcy kaprysem losu nagle posadzeni w fotelu pędzącego po torze wyścigowym bolidu Formuły 1. To się nie mogło udać. Spore pieniądze, dobre chęci oraz wielkie ambicje (plus „instynkt" szefa) to dużo – za mało. Zabrakło wiedzy, doświadczenia, umiejętności, pokory oraz sensownej wizji rozwoju dostosowanej do możliwości. |CDA|

(*) Otrzymałem zaliczkę, czek na 1000 zł, który... okazał się bez pokrycia. Ba-dum-tss! (Gdy w końcu chciałem ich pozwać o zaległe pieniądze, to okazało się, że sprawa się już przedawniła). Reszta ekipy tradycyjnie dostała zamiast tantiem podwyżki pensji, choć nie wiem, jak duże i jak długo się nimi cieszyli, bo w późniejszych latach rotacja kadr była w tej firmie dość spora.

(**) Dużo na jego temat możecie poczytać w CDA 03/2015.

(***) Longsoft Multimedia istnieje do dziś – ale ma już zupełnie innych właścicieli. Mimo poszukiwań nie znalazłem jednak po 2003 roku NICZEGO, co byłoby sygnowane którąś z tych nazw.

Co się stało z naszą klasą?

Niektórzy z dawnej ekipy LL radzą sobie świetnie (a konkretniej Scorpik, m.in. współautor muzyki do dwóch pierwszych Wiedźminów). Część, jak choćby ja, nadal w branży funkcjonuje, acz niekoniecznie tworząc gry. Jednego z programistów Lwa odnalazłem w polskiej sekcji Nvidii. Tercet szefów rozpadł się. Dwóch z nich wspólnie zakładało kolejne firmy, z tą samą dumną frazą w e-opisie: „It has been created and is being managed by a group of people with years of experience in creation, development, manufacturing and marketing of games and software products". Ostatnia, istniejąca od 2011, produkuje raczej mało porywające mobilne gry F2P. Trzeciego spotkałem w prowadzonym przezeń sklepie komputerowym. (A jednego z grafików wypatrzyłem w... teleturnieju „1 z 10"). Pozdrawiam dawną załogę, gdziekolwiek teraz jesteście!

Po pracy w LL na psychice bez wątpienia zostały mi blizny. Ale już od dawna nie bolą. Są raczej okazją do anegdot typu „i nie uwierzycie, co się tam działo". Za miesiąc, w ostatnim odcinku, kilka z nich wam opowiem i... nie uwierzycie.

Wygraj Euro!
Zapraszamy też na cdaction.pl, gdzie 9 czerwca rozpoczniemy zabawę w typowanie wyników meczów Euro w Fifie i Pro Evo, a wy będziecie mogli wygrać wiele cennych nagród.

Do boju, Polsko!

Symulował (ale nie faul): **CormaC**

Spragnieni sukcesu polskiej reprezentacji, jakiego za życia niemal całej naszej ekipy Biało-Czerwoni nie potrafili z siebie wykrzesać, niecierpliwie wypatrujemy ich pierwszego meczu na tegorocznym Euro. Oczekiwanie umililiśmy sobie przeprowadzoną w Football Managerze symulacją, której wyniki omówią dla was w studiu Satpolu Bożywar Idanow i Romuald Tońkoł.

Grupa C: Polska-Ukraina

Bożywar Idanow: Co za wieczór! Przed meczem Lewandowski zapewniał, że w drużynie panuje całkowita mobilizacja, ale można było tylko marzyć o tym, że on i jego koledzy udowodnią to na boisku tak dobitnie. Czy byliśmy właśnie świadkami narodzin wielkiej drużyny?

Romuald Tońkoł: To oczywiste, że trudno zachować spokój po zwycięstwie 3:0, ale przecież widzieliśmy ten mecz i wiemy, że wynik nie do końca odzwierciedla jego przebieg.

BI: Ukraińcy pewnie siedzą teraz w szatni i zastanawiają się, co właściwie się wydarzyło.

RT: Wydarzył się przede wszystkim Łukasz Fabiański, który rozegrał mecz życia i miał nieprawdopodobne szczęście przy słupkach, poprzeczkach i rykoszetach.

BI: Ale szczęście nie pomogłoby, gdyby Ukraińcy nie trwonili tak swoich szans.

RT: Tak, to była zadziwiająca niemoc. Utrzymywali się przy piłce, napierali, oddali 17 strzałów, ale tylko 5 celnych.

BI: A myśmy zabójczo kontrowali. Przecież oddaliśmy raptem cztery celne strzały!

RT: Tak, Milik dwiema bramkami pokazał, że to może być jego turniej. Ale zwróćmy przede wszystkim uwagę na to, jak szybko Polacy wychodzili z kontrami. Błaszczykowski udowodnił, że niezależnie od sytuacji w klubie dla kadry jest niezastąpiony. Przy golu w 7. minucie wrzucił piłkę tak, że Milik mógłby stać nieruchomo, a i tak by strzelił.

BI: Kuba i Lewandowski asystowali Milikowi, a Piszczek Rybusowi, też podając mu prosto na nos. Robert, choć gola nie strzelił, zagrał kapitalny mecz. Jakby było ich dwóch – jeden Lewy wybijał piłkę z naszego pola karnego po rogu, a drugi kilkanaście sekund później zaliczał asystę drugiego stopnia.

RT: Szkoda, że nie pokonał Piatowa, ale nie umniejsza to jego wkładu. Nie cieszmy się jednak za wcześnie, bo lada dzień czeka nas najtrudniejszy sprawdzian w grupie – z Niemcami.

BI: To rzućmy jeszcze okiem na mecze w pozostałych grupach. W nich bez niespodzianek – Francja, Anglia, Hiszpania, Portugalia pewnie idą po swoje. Warto odnotować hat-trick Naniego w meczu z Islandią. W grupie E Włosi podzielili się punktami z Belgami.

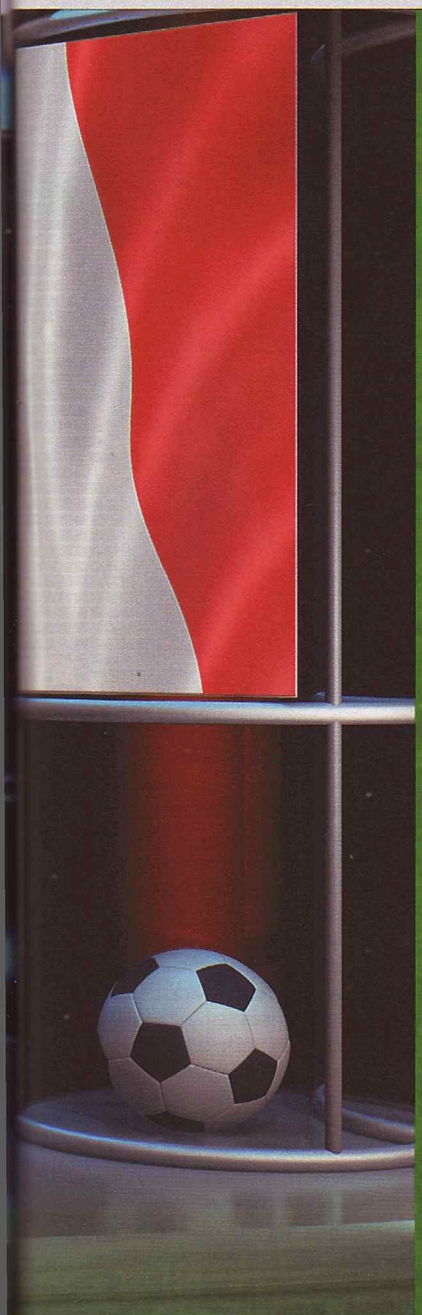
Trzymamy kciuki za to, żebyśmy w telewizji zobaczyli jak najwięcej takich momentów.

Grupa C: Polska-Niemcy

BI: Po fantastycznym wyniku z Ukrainą wracamy na ziemię, Romku, tym bardziej że pomimo porażki wynik był najoptymistyczniejszą pozycją w statystykach meczowych.

A twórcy FM...

...przeprowadzili własną symulację, zgodnie z którą po puchar sięgną gospodarze, wygrywając w finale z Włochami 2:0. Polacy wyszli ze swojej grupy z drugiego miejsca, pokonując Ukrainę oraz Irlandię Północną i remisując z Niemcami. Potem wyeliminowaliśmy Szwajcarię (2:1 po golach Lewego) i ulegliśmy Hiszpanii 1:3. W jedenastce turnieju znaleźli się Lewandowski i Piszczek.



Football Manager 2016 wieszczy nam duży sukces!

RT: Tak, poprzednio niepokoiło to, że oddawaliśmy rywalom inicjatywę. Dzisiaj wieczorem nauczyliśmy się, że z Niemcami tak robić po prostu nie wolno. Wynik sam w sobie nie jest w żadnym razie upokorzeniem, ale pewnie nie tylko ja oglądałem ten mecz przez palce.

BI: A zaczęło się tak pięknie. W 12. minucie Rybus dośrodkowuje z rzutu rożnego, Pazdan przedłuża głową i chwilę później Glik biegnie w kierunku biało-czerwonych flag na trybunach, wrzeszcząc z radości.

RT: Szkoda, że nie potrafiliśmy tego wykorzystać, choć niewiele brakowało, bo cztery minuty później Hummels wybijał piłkę z linii bramkowej. Potem Niemcy się ocknęli. 71% posiadania piłki, 26 strzałów, z czego 11 celnych – jak biorą się do odrabiania strat, to nie było przebacz. A nam kontry nie wychodziły jak ostatnio.

BI: Bolą kosztowne błędy indywidualne. Najpierw Rybus wycofał piłkę pod nogi Özila i poszła błyskawiczna kontra zakończona golem, potem Piszczek nie przeciął kluczowego podania, w ogóle zagrał katastrofalnie. Na przerwę schodziliśmy przy stanie 1:3, a po niej nie potrafiliśmy się pozbierać.

RT: Na otarcie łez kolejna bramka Milika, na 2:3, bardzo ładna zresztą, po kapitalnej asyście Lewandowskiego. Jedno jest pewne: z Irlandią trzeba wygrać. Ważne, że wszystko wciąż jest w naszych rękach.

BI: Zanim się pożegnamy, zajrzyjmy jeszcze do innych grup. Po dwóch meczach awansu pewne są już Francja, Anglia, Walia, Austria i Portugalia, która znowu wygrała po bramkach Naniego, tym razem dwóch. Ma już na koncie pięć i nawet jeżeli przestanie trafiać, może zostać królem strzelców.

RT: Dobrze wiemy, że Lewy może tyle nastrzelać w jednym meczu. Miejmy nadzieję, że stanie się to już po wyjściu Polski z grupy.

Grupa C: Polska-Irlandia Płn.

BI: Proszę państwa, jesteśmy w fazie pucharowej, a losy awansu rozstrzygnęły się między 15. a 22. minutą, kiedy padły wszystkie trzy bramki. Cios za cios: my, oni, my. Linetty chyba dzisiaj nie zaśnie, bo to on dał nam trzy punkty, gdy obaj napastnicy marnowali stuprocentowe sytuacje.

RT: Selekcjoner miał nosa, że wpuścił od pierwszej minuty chłopaka, który przyjechał na turniej, by tylko otrzeć się o wielki świat. Będziemy jeszcze wielokrotnie wracać do tych dwóch fantastycznych strzałów z krawędzi pola karnego. Całe szczęście, że znalazł się zawodnik, który wypełnił zadanie, gdy reszta jego kolegów zagrała co najwyżej przeciętnie. Była determinacja, ale zabrakło piłkarskiej jakości. Tylko Grosicki miewał przebłyski, kiedy wszedł po przerwie.

BI: Jak można było się spodziewać po tym rywalu, był to mecz fizycznej walki. Zwycięstwo trzeba było – jak to się mówi – wybiegać, a o wynik drżeliśmy do samego końca. W 73. minucie uratował nas słupek, w 83. poprzeczka. Ale w przypadku remisu i tak wyszlibyśmy z grupy, bo Ukraina zremisowała z Niemcami. A więc – Niemcy 7 punktów, Polska – 6, Ukraina – 4, a wszystkie te drużyny widzimy w kolejnej fazie, do której awansowali również Belgowie, Włosi, Portugalczycy, Walijczycy, Turcy, Szwajcarzy, Rumuni, Austriacy, Irlandczycy z południa, Anglicy, Hiszpanie, Czesi i Francuzi. Ci ostatni jako jedyni z kompletem punktów.

1/8 finału: Polska-Rumunia

BI: Czekaliśmy na przełamanie Roberta i nie mogło ono przyjść w lepszym momencie, bo dzięki jego dwóm trafieniom po podaniach Błaszczykowskiego i Wawrzyniaka eliminujemy Rumunów i gramy dalej. No i po interwencjach Łukasza Fabiańskiego. Nie mam pojęcia, jak w 23. minucie udało mu się odbić piłkę na słupek po rożnym, choć wydawało się, że nie ma szans jej sięgnąć. To był znakomity mecz Polaków.

RT: Tak, zagraliśmy fantastycznie we wszystkich formacjach, celnie podawaliśmy, szarpaliśmy obronę rajdami Błaszczykowskiego i Rybusa, a jeśli rywale zdołali przebić się przez Linetty'ego i Krychowiaka, Glik i Pazdan sprowadzali ich na ziemię. Rumuni powinni cieszyć się, że skończyło się na 2:0. Wydaje się, że w takiej formie moglibyśmy mierzyć się jak równy z równym z każdą inną drużyną z finałowej szesnastki.

BI: No właśnie, zobaczmy, jak radzili sobie inni. Wszystkie oczy zwrócone były na Ronaldo, który jest zdeterminowany, by wreszcie osiągnąć wielki sukces w piłce reprezentacyjnej, i zagwarantował swojej drużynie miejsce w ćwierćfinale hat-trickiem. Nie pamiętam, kiedy ostatnio widziałem tak bezradnych Włochów.

RT: Oprócz Polski i Portugalii w ćwierćfinałach zobaczymy Niemców, Walię, Francję, Turcję, Anglię i Hiszpanię. W 1/8 trafiliśmy szczęśliwie, a Rumuni pozwolili nam na wiele, ale teraz żarty się skończyły, bo drabinka skazuje nas na pojedynek z obrońcami tytułu.

Ćwierćfinał: Polska-Hiszpania

BI: Ćwierćfinał Mistrzostw Europy to wielka sprawa, ale o grze Polaków tego wieczoru chcemy szybko zapomnieć. Wynik 0:2 tego nie zdradza, bo ponownie mieliśmy masę szczęścia, ale Hiszpanie pokazali nam nasze miejsce w szeregu.

RT: Tak, kompletnie nie potrafiliśmy odnaleźć się na boisku i tylko Lewandowski z Błaszczykowskim próbowali podjąć walkę. A faul Pazdana, po którym straciliśmy z karnego pierwszą bramkę... Kto to widział, żeby w meczu o taką stawkę tak niefrasobliwie atakować od tyłu w szesnastce? No i jak mieliśmy wygrać, jeżeli nie stworzyliśmy ani jednej czystej sytuacji?

BI: Tak czy inaczej, po raz pierwszy od 1986 roku wyrwaliśmy się z grupy na wielkiej imprezie, na dodatek weszliśmy do najlepszej ósemki kontynentu!

RT: Po 30 latach przerwy wracamy do piłkarskiej elity z przytupem i ogromnym sukcesem na tym turnieju zawieszamy sobie poprzeczkę bardzo wysoko. Obyśmy na następny taki występ nie czekali kolejnych 30 lat... |CDA|

Jak symulowaliśmy?

Samodzielne zasymulowanie Mistrzostw Europy w Football Managerze nie jest możliwe, bo pierwszy sezon rozpoczyna się w trakcie eliminacji, w związku z czym można zapomnieć o prawdziwych grupach turniejowych (te zresztą nie mogą się w grze pojawić z powodów licencyjnych). W mojej prywatnej alternatywnej rzeczywistości piłkarskiej Polska w ogóle nie pojechała do Francji. Musiałem wykorzystać specjalnie spreparowanego sejwa z prawdziwymi uczestnikami turnieju podzielonymi na autentyczne grupy. Składy drużyn przeniesione zostały z ich ostatnich meczów eliminacyjnych, ale reprezentacja Polski oparta została na szerokiej kadrze Nawałki na Euro (z uwzględnieniem tego, że Wszołek złamał rękę). Po wczytaniu sejwa objąłem reprezentację Polski (by mieć dostęp do najpełniejszych danych i relacji ze spotkań), ale sam nie rozgrywałem meczów – udałem się na urlop i zostawiłem piłkarzy pod opieką asystenta (wybacz, stary, wiem, że to cios poniżej pasa). Próbowałem zatrudnić w tej roli Nawałkę, ale nie chciał, skubany. Dlaczego w naszej symulacji Polacy zaczynają zmagania od potyczki z Ukrainą? Podczas przygotowywania sejwa trzeba było poważnie zakombinować, a jednym ze skutków było pomieszanie terminarza rozgrywek.

Portugalia!

Wynik naszej symulacji był zaskakujący, bo po puchar sięgnęła Portugalia, która pokonała 3:2 Francuzów. Wcześniej, w półfinale, zniszczyła Hiszpanów 4:0, a wszystkie bramki zdobył Ronaldo, który w całym turnieju strzelił... 11 goli! Odebrał tym samym rekord Platiniemu, który w 1984 roku trafił do siatki 9 razy. Francja natomiast w swoim półfinale pozbawiła marzeń Niemców (2:0), a w ćwierćfinale odesłała do domu Walijczyków (3:1). Do najlepszej jedenastki turnieju trafili: Forster – Baines, Varane, J. Boateng, Vieirinha – Reus, Silva, Özil, Nani – Walcott, Ronaldo. Miejsce dla Polaków (Fabiańskiego i Lewandowskiego) znalazło się tylko na ławce rezerwowych drużyny marzeń. Najlepszym polskim piłkarzem był jednak Arkadiusz Milik z 3 bramkami w 5 meczach i średnią ocen 7,46.

zdj.: Picsel (8)

STAROŻYTNOŚĆ: 1989-2000

Czerń i zieleń

Przechyla, żeby światło lepiej padało: **spikain**

Choć na handheldach zagrywały się jeszcze dinozaury, to dopiero na przełomie lat 80. i 90. miała się rozpocząć nowa era przenośnego grania. Najbliższa przyszłość nie wyglądała wtedy jednak zbyt, ekhm, kolorowo.

Nazwa „Game Boy" – zainspirowana Walkmanem – była genialna. Nie dość, że bez żadnych wyjaśnień dawała do zrozumienia, do czego służy urządzenie, to jeszcze wskazywała konkretną grupę, do której miało ono trafiać. Nie wpisywało się to może w dzisiejsze standardy konsolowego nazewnictwa, ale w latach 90. graczom odpowiadała trochę inna estetyka. Wystarczy obejrzeć którąkolwiek z gameboyowych reklam (np. bit.ly/1NpGzNh).

„Chłopięcość" wynikała oczywiście z jeszcze jednej rzeczy: wydany w kwietniu 1989 roku Game Boy miał robić to, co czasami próbowano realizować Game & Watchami (patrz: poprzedni numer CDA), ale z powodu ograniczeń technologicznych na ogół było wtedy niemożliwe: przenosić postacie i marki znane z dużej konsoli Nintendo na malutki ekranik handhelda. Game Boy był w tym celu odpowiednio wyposażony. Miał te same przyciski co pad Famicoma czy NES-a. **Wewnątrz natomiast była to już pełnoprawna ośmiobitowa konsola.** Nintendo (i finansowane przez nie studia) tworzyło nowe, małe gry nawiązujące do tych dużych. Siostrzeniec Super Mario Bros. (NES) nazywał się Super Mario Land, a bratanek Donkey Kong Country (SNES) – Donkey Kong Land. Twórcy robili wręcz porty swoich większych produkcji. Niektóre wychodziły tragicznie, ale wystarczy wspomnieć DuckTales (drugą część wielu Polaków kojarzy z Pegasusa), które doczekało się całkiem wiernej, choć oczywiście skromnej graficznie wersji.

No właśnie – grafika. Wbrew temu, co mogłoby się wydawać, **Game Boy był mocniejszy od NES-a**. Miał więcej RAM-u i procesor o zbliżonej wydajności. Posiadał też niestety wąskie gardło. Monochromatyczny zielony ekran, zdolny wyświetlać cztery odcienie szarości na powierzchni 160 na 144 piksele. Poza tym nie miał podświetlenia, więc grać dało się tylko w odpowiednich warunkach (światło nie mogło być ani za słabe, ani za mocne). Każdy, kto jadąc samochodem, próbował przejść jakąkolwiek zręcznościówkę, wie, że mijane po drodze drzewa albo tunele dodawały grze zupełnie nowy poziom trudności.

Dlaczego zdecydowano się na taki ekran? Pierwotny plan Nintendo zakładał wrzucenie do Game Boya kolorowego wyświetlacza, ale sprzeciwił się temu główny projektant urządzenia, Gunpei Yokoi. Jak sam powiedział w wywiadzie z 1997 roku: – *Jeśli coś jest zbyt realistyczne, nie ma miejsca na twoją wyobraźnię. (...) Więcej erotyzmu jest wtedy, gdy kobieta zasłania trochę ciała. (...) Jeśli narysujesz dwa kółka na czarnej tablicy i powiesz „to jest bałwan", każdy, kto je zobaczy, wyczuje biały kolor śniegu i intuicyjnie rozpozna w nich bałwana. To dlatego, że żyjemy w świecie informacji, i kiedy widzisz ten rysunek bałwana, umysł wie, że musi on być biały.*

Game Boy pokazał, że liczą się gry, a nie technologia.

Yokoi nabrał tego przekonania po tym, jak pograł w famicomowe gry na czarno-białym telewizorze. Zauważył, że kiedy gra nas wciąga, kolory przestają mieć znaczenie. Uznał, że bardziej opłaca się więc wrzucić do konsolki monochromatyczny ekran. Dzięki temu zaoszczędzono pieniądze i znacząco wydłużono czas grania (kolorowe ekrany żarły baterię jak smoki). W efekcie jednak **większość gier na GB była po prostu brzydka**. Oczywiste więc było, że kiedy Atari wyda Lynksa (11 października 1989), a Sega swojego Game Geara (6 października 1990), Nintendo zostanie zmiecione z powierzchni Ziemi. Maszynki te mogły pochwalić się podobną rozdzielczością, ale pełnym kolorem, podświetleniem i całkiem niezłą specyfikacją. Szara cegła nie mogła się z nimi równać.

Kogo ja próbuję oszukać? Wszyscy dobrze wiedzą, jak potoczyła się ta historia. Game Boy w momencie premiery kosztował 90 dolarów. Game Gear – 150 dolarów. Lynx – 170 dolarów. Game Boy

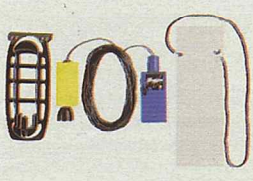
Najważniejsze akcesoria

Game Boy Camera

Wspaniałe urządzenie. W chwili premiery było najmniejszym aparatem cyfrowym na świecie i chociaż nie porażało jakością, przy odrobinie kombinacji dało się nim zrobić niezłe zdjęcie (na przykład moje profilowe: facebook.com/spikain). GB Camera wkłada się do konsoli jak zwykły kartridż. Ma nawet minigierki i easter eggi. Ale przede wszystkim...

Game Boy Printer

...współpracuje z drukarką. Fotkę można wydrukować przy pomocy podłączonego kabelkiem do konsoli Printera. Nie jest potrzebny tusz, bo urządzenie wykorzystuje tę samą technologię co kasy fiskalne. I ten sam format papieru. Aha, obsługiwane są nie tylko zdjęcia – w Pokémonach na przykład można sobie wydrukować dyplom za złapanie wszystkich stworków.



Game Boy Pocket Sonar

Bandai zrobiło urządzenie, które po podłączeniu do Game Boya pozwalało wykrywać żywe ryby (naprawdę!) w prawdziwym świecie (nie kłamię) do 20 metrów pod wodą. Akcesorium dla wędkarzy, ale też dla ich dzieci, bo oprócz podstawowego działania miało również minigrę, w której można było łowić na ekranie konsoli. Sonar niestety nigdy nie pojawił się na Zachodzie.

potrzebował czterech baterii AA, żeby pracować od 15 do nawet 30 godzin. Do Game Geara i Lynksa włożyć ich trzeba było aż sześć, żeby pograć przez jakieś cztery godziny. A to dopiero początek długiej listy powodów, dla których konkurencja nie miała szans z „zacofanym sprzętowo" Nintendo(*).

Pierwszy w wojnie konsol przenośnych odpadł Lynx, choć początki urządzenia były obiecujące. Sprzedano 50 tysięcy egzemplarzy w ciągu miesiąca, co jak na tamte czasy było całkiem niezłym wynikiem. Atari nie było już jednak tak rozpoznawalnym i lubianym producentem sprzętu do grania jak Sega i Nintendo. Czas tej firmy nieuchronnie mijał i brakowało jej tak potężnych marek jak Mario czy Sonic. Ich handheld był też najdroższy z całej trójki, więc pomimo początkowego sukcesu sprzedaż zaczęła ostro spadać. Powstał wtedy Lynx II (99 dolarów za sztukę), ale było już za późno. **Lynx ukończył bieg z wynikiem trzech milionów sprzedanych egzemplarzy i 72 gier**, w które można było na konsoli pograć.

Drugie miejsce zajął Game Gear. Sega dobrze wiedziała, co było największym selling pointem ich handhelda. Mieli to, o czym właściciele Game Boyów mogli tylko pomarzyć – kolor. W reklamach telewizyjnych (polecam: bit.ly/1YkmhFi) sugerowali, że fani Nintendo są ociężali fizycznie i umysłowo, a w drukowanych mówili to dosłownie, porównując ich do psów: „gdybyś nie rozróżniał kolorów i miał IQ poniżej 12, nie robiłoby ci różnicy, którą konsolę przenośną posiadasz" (bit.ly/1VSfoxj). Uspokajam: były też typowe dla Segi reklamy z subtelnymi jak piła mechaniczna podtekstami („co jest lepsze: jędrne piersi czy wystające z majtek jądra?"), choć te już najczęściej nie celowały w konkurencję.

Co więc mogło pójść nie tak? Oprócz tych wszystkich rzeczy, które wymieniłem wcześniej – masa innych. Zacznę od prywaty: przez moje ręce na przestrzeni lat przewinęło się kilkadziesiąt Game Boyów, bardzo często przechowywanych w warunkach, których nie życzylibyście żadnemu sprzętowi. Nie działały może ze dwa czy trzy – i nigdy z błahych powodów. Tymczasem Game Gear (w tym moje egzemplarze) bardzo często po jakimś czasie po prostu nie wytrzymywał napięcia i się psuł. Oprócz tego Sega w pewnym momencie zaczęła tracić równowagę (chodzi o to słynne, wieloletnie potknięcie, które sprawiło, że w końcu upadła), skupiła się na stacjonarkach i przestała należycie wspierać Game Geara.

Nintendo oprócz standardowego Game Boya wydało jeszcze Game Boya Color (nieco mocniejszego, z kolorowym ekranem i mniej prądożernego), a także Game Boya Pocket (z czarno-białym, znacznie bardziej przejrzystym wyświetlaczem) oraz Game Boya Light (z podświetleniem – ale tylko w Japonii). Choć ten pierwszy otrzymał własne, dedykowane kartridże z grami, których pozostałe modele nie byłyby w stanie odpalić, wszystkie te handheldy należały do czwartej generacji konsol. Na przestrzeni czternastu lat (produkcji szarego Game Boya zaprzestano dopiero w 2003 roku!) sprzedano 118,69 milionów egzemplarzy(**). I nie był to największy handheldowy sukces tej firmy. |CDA|

(*) Inny cytat z Yokoi: „Kiedy wydaliśmy Game Boya, jeden z pracowników przyszedł do mnie ze smutną miną i powiedział, że na rynku jest nowy handheld podobny do naszego. Zapytałem go, czy ma ekran kolorowy, czy monochromatyczny. Odpowiedział, że kolorowy. Odparłem, że w takim razie jesteśmy bezpieczni".

(**) Dla porównania: Game Gear – 10,62 miliona; Lynx – 3 miliony.

Handy Boy (i wszystkie podobne)
Nie da się zliczyć tych wszystkich przystawek do Game Boyów, dzięki którym mieliśmy lepiej widzieć (bo dodano lampki, które odbijały się w ekranie, oraz lupę), słyszeć (bo dodano kiepskie głośniki, które strasznie pierdziały), sterować (bo dodano niewygodne nakładki na przyciski) i w ogóle jakoś tak lepiej żyć. Jedną z nich był oficjalny Handy Boy. Mało która faktycznie działała tak, jak obiecywano.

Tuner TV
Kosztował kilkaset złotych, ale działał. Prawdziwy odbiornik telewizyjny, dzięki któremu można było oglądać swoje ulubione seriale i mecze na Game Gearze. I co z tego, że ekran był niewielki, skoro ustrojstwo to pozwalało nosić własny telewizor w kieszeni?! Dzisiaj oczywiście urządzenie jest już mało przydatne – od 2015 roku cała Europa zrezygnowała z sygnału analogowego.

Drugi plan

PC Engine GT / TurboExpress

Przenośna wersja TurboGrafx-16 znanego w Japonii jako PC Engine. Miał kolorowy wyświetlacz i można było na nim grać we wszystkie tytuły z kart HuCard, które wyprodukowano dla tej stacjonarki, więc biblioteka gier już na start była naprawdę pokaźna. Konsola borykała się jednak z tymi samymi problemami co Game Gear i Lynx, tylko jeszcze bardziej – na sześciu bateriach AA wytrzymywała trzy godziny, a żeby w ogóle ją mieć, trzeba było wydać 250 dolarów. Mniej więcej tyle samo kosztuje dzisiaj, więc jeśli nie wiecie, co kupić mi na Dzień Dziecka...

Gamate

Nazwa brzmi znajomo? Może dlatego, że w poprzednim numerze wspomniałem w tym miejscu o niewypale VTecha o nazwie 3D Gamate. Te dwie konsole przenośne nie były ze sobą powiązane, choć obie nie zdołały zostawić po sobie poważnego śladu na branży gier. Gamate sprzedawany był w latach 1990--1994. Wydano na niego ponad 70 tytułów – w niektóre zagrać można dzięki emulatorowi MESS. Bardzo chciał być Game Boyem, ale ostatecznie sprzedał się jeszcze gorzej niż konsole, które mocniej chciały być Game Boyem...

Watara Supervision

...takie jak Watara Supervision, na przykład. Na system ten wydano kilkadziesiąt gier i niektóre są ponoć całkiem niezłe. Wszystko przyćmiewa jednak fakt, że producenci ewidentnie próbowali żerować na sukcesie handhelda Nintendo – do tego stopnia, że jeden z dwóch modeli Supervision nie tylko wygląda łudząco podobnie, ale nawet ma identyczną klapkę na baterie. I kiedy mówię „identyczną", mam na myśli to, że można ich było używać zamiennie. Pasowały. Supervision był słabszy sprzętowo od Game Boya, ale też o połowę tańszy.

Game Master / Systema 2000

A żebyście wiedzieli, że Game Gear też miał swoich naśladowców. Właściwie to Game Master nie do końca mógł się zdecydować, którego z dwóch głównych handheldów chce udawać, bo w równym stopniu przypominał oba: miał kształt Game Geara, ekran Game Boya i krzyżak udający te nintendowe, tylko że umieszczony w kuriozalnym miejscu, w samym lewym dolnym rogu konsoli. Większość gier wydanych na tego potworka idealnie do niego pasowała, bo na ogół podrabiała wydane na konkurencyjnym sprzęcie tytuły i robiła to bardzo źle albo z równie nędznym efektem wykorzystywała oryginalne pomysły.

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

W internecie drastycznie wzrosła liczba komentarzy wybitnych publicystów, politologów i ekonomistów. No cóż, rozpoczynają się szkolne wakacje...

Zasłyszane w aptece

– Poproszę plasterek tych małych zielonych tabletek.
– A na co te tabletki miały być?
– Nie wiem, ale zawsze je biorę.

■ ■ ■

Przychodzi klientka po tabletki antykoncepcyjne. Farmaceutka sprzedaje jej tabletki, a dziewczyna wraca po kilku dniach oburzona i mówi:
– Pani za mało mi tych tabletek sprzedała.
Zdziwiona farmaceutka pyta się jak ta dziewczyna je stosowała. Ta odpowiada:
– Normalnie wieczorem, jedną ja, jedną partner.

■ ■ ■

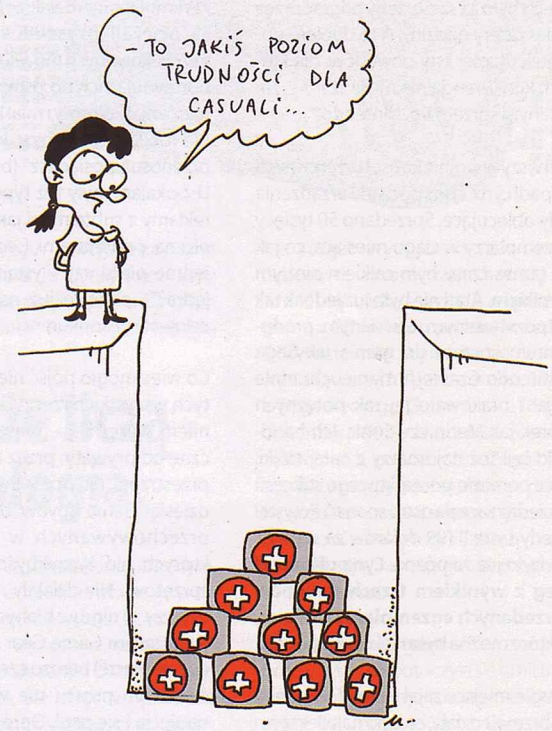
– Poproszę ten lek na oczy, co go reklamują, że poprawia widzenie.
– Pamięta pani nazwę?
– Coś Ruto... Rutino...?
– Rutinoscorbin?
– Tak!
– Ale to nie jest na poprawę wzroku.
– Ale w reklamie pokazują, że jak się widzi niewyraźnie, to pomaga...

■ ■ ■

– Proszę pojemnik na mocz.
– Na jakie badanie?
– E, nie, to będzie na wodę święconą.

■ ■ ■

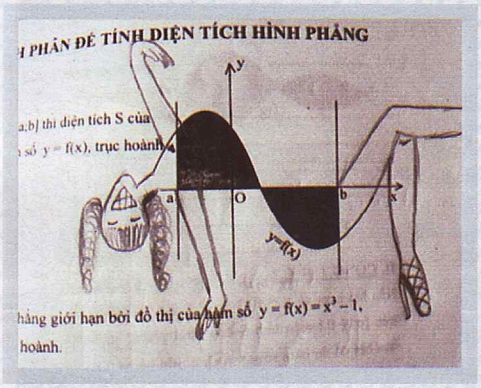
W mojej obecności kobieta (całkiem młoda) poprosiła o maść reklamowaną w TV. „No taką z tymi no... olejkami erotycznymi" (miało być eterycznymi). Farmaceutki i pani sprzątająca nie wytrzymały i w kilka sekund zniknęły na zapleczu, skąd dobiegł śmiech. A pan obsługujący panią dał radę i pozostał na posterunku, choć widać było, że powstrzymywał się resztkami sił.



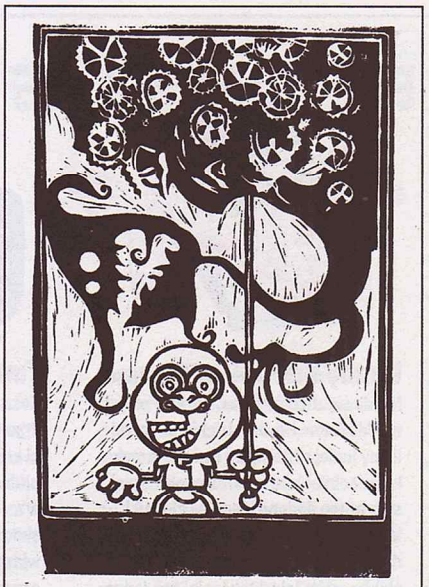
© Marek Lenc

Z zeszytów szkolnych

- Grażyna różniła się od mężczyzn tym, że była kobietą.
- Grażyna zrobiła alarm w obozie, bo gruby Romek złapał niefortunnego szczura.
- Grecką boginią piękności była Hermafrodyta.
- Grzyby są jadalne i trujące, mając przez to wiele do powiedzenia w gospodarce.



- Grzyby składają się z kapelusza, trzonu i robaków.
- Gustaw, chcąc zaimponować Anieli, ukazuje jej swoje wdzięki.
- Hanka i Wasylek kochali się tak bardzo, że ona się utopiła, a on umarł z głodu.
- Harfa jest podobna do łabędzia, tylko nie umie pływać.
- Hejnał z Wieży Mariackiej jest urywany, bo Tatar strzelił mu w grdykę.
- Herkules był największym Herodem ludzkości.
- Higiena polega na tym, że człowiek myje się częściej, niż musi.
- Hipolit szczególnym uczuciem darzył konie, za to, jak się wydaje, nie zwracał większej uwagi na kobiety.
- Hitler był najgroźniejszym z hitlerowców.
- Hitler chciał być fujarerem narodu germańskiego.
- Holendrzy żyją w stałej depresji.
- Hrabia miał krótką kamizelkę i spodnie tego samego koloru.
- Huk strzelił i wszyscy ponieśli śmierć.



Przy pomocy narzędzi o tak niezwykłych nazwach jak "wrzecień" czy "łypak" Jarosław czyścił mechanizm zegara w ratuszu. Czasami spomiędzy kół i sprężyn wylaniał sie palulukon, syczac przez zęby. Nikt nie wiedział dlaczego.

Błażej Wiśniewski

Ankiety telefoniczne

Niektóre z ankiet przeprowadzanych przez telefon. Wszystkie to autentyki:
A – ankieter
R – rozmówca

A: Dzień dobry. Czy mogłabym przeprowadzić z panią ankietę?
R: Że co?
A: Takie badanie przez telefon.
R: Że cooo?
A: Wywiad.
R: A co ja? Jakaś gwiazda pie*dolona jestem czy co?!

A: Jaką rolę, pana zdaniem, powinien odgrywać „Gość Niedzielny" we współczesnej Polsce?
R: Powinien jednoczyć Polaków w jedną owczarnię.

A: W jakim jest pani wieku?
R: Ja to taka średnio stara jestem.
A: To znaczy?
R: No – 86 lat...

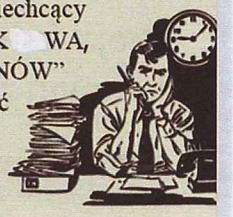
A: Dzień dobry. Jestem ankieterem. Chciałbym...
R: Ja teraz nie będę rozmawiał, bo kopuluję.

A: A jakiej płci są pana rodzice?

A: Dzień dobry. Jestem ankieterem. Czy mógłbym...
R: Dzień dobry. Tu hurtownia gitar hawajskich, w czym mogę pomóc?

A: Dzień dobry! Nazywam się...
R: Zenek?! To ty?
A: Nie. Dzwonię z instytutu badania rynku i chciałam zapytać, czy zastanę u państwa kobietę w wieku 16-49 lat?

Codziennie w pracy boję się, że to będzie właśnie ten dzień, kiedy niechcący krzyknę na głos „K WA, BANDA KRETYNÓW" zamiast powiedzieć to w myślach.



R: Pani! Nie ma! A po co ja mam czyjeś dzieci oglądać?!

A: Dzwonię z firmy...
R: Ale to nie jest żadna firma! To jest mieszkanie prywatne!
A: No tak, ale to ja dzwonię z firmy...
R: Ale mnie wcale nie interesuje, jaką ma pani firmę i czego się pani w życiu dorobiła! Po co w ogóle pani do mnie dzwoni?! Do widzenia!

A: Czy to mieszkanie prywatne?
R: Nie! Państwowe!

A: Halo! Dzień dobry! Czy zastanę u pani...
R: Nie!
A: ...osobę w wieku 15-39 lat...
R: No przecież tłumaczę pani, że nie!

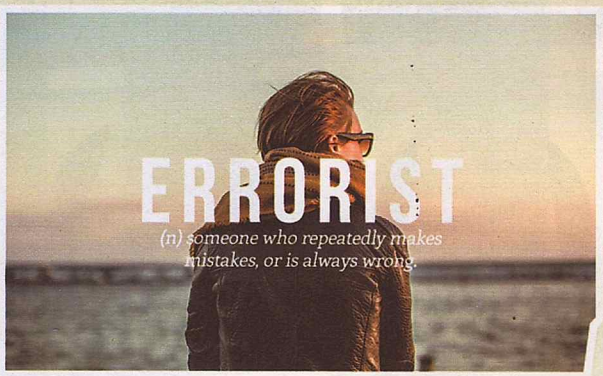
A: Czy zastanę mężczyznę w wieku 18-49?
R: Nie ma żadnych, nawet kot wykastrowany.

A: Dzień dobry, nazywam się XY, dzwonię z instytutu GFK Polonia.
R: Polonia? Ale jak Polonia, to nie. Pani, my to z Poznania jesteśmy! Polonia to nie!

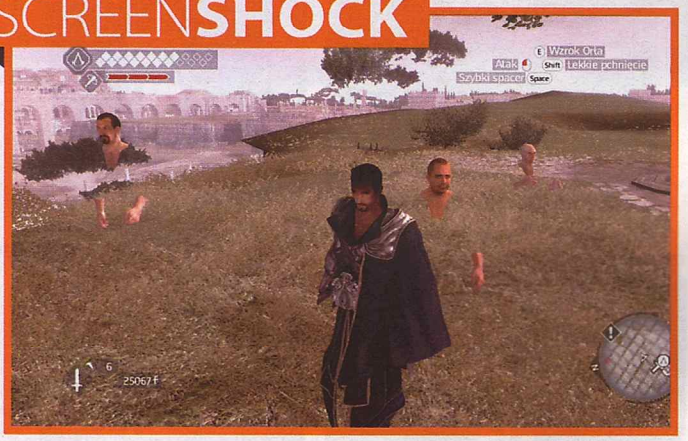
© Marek Lenc

ENGLISH corner

- **I wanna make a joke about sodium, but Na...**
- **What do ghosts serve for dessert? I scream.**
- **What part of a football ground is never the same? The changing rooms.**
- **What do squirrels give for Valentine's Day? Forget-me-nuts.**
- **A waist is a terrible thing to mind.**



SCREENSHOCK



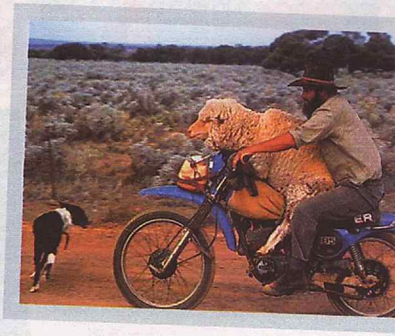
Nadesłał Kuba Kołłątaj

Humor z antypodów

Głównym przedmiotem kpin Australijczyków są ich sąsiedzi, Nowozelandczycy, których nazywają „Kiwi". Nabijają się, że wielu „Kiwi" emigruje do Australii z uwagi na wyższe pensje. Bardziej opanowani i cisi Nowozelandczycy uważają, że Australijczycy są zbyt pewni siebie, chamscy i leniwi; ich zdaniem zachowują się zbyt głośno i ciągle przerywają sobie nawzajem.

O Nowozelandczykach:
W Nowej Zelandii miało miejsce wielkie trzęsienie ziemi, 350 tysięcy ludzi przepadło bez wieści. Rząd prosi o pomoc. Wielka Brytania wysłała ratowników i specjalnie tresowane psy, Stany Zjednoczone – żywność i pieniądze, Francja – lekarzy, Japonia – zaawansowane technologicznie środki komunikacji, Niemcy – policję w celu utrzymania porządku. Australia odesłała 350 000 Nowozelandczyków, by zastąpili brakujących.

O Australijczykach:
Pewnego razu premiera Nowej Zelandii Roberta Muldoona zapytano w Australii, kiedy w końcu wszyscy Nowozelandczycy opuszczą swój kraj, by żyć i pracować w Australii? Polityk odpowiedział, że zjawisko migracji Nowozelandczyków jest dla Australii korzystne: wyrównuje się średnie IQ obu krajów.



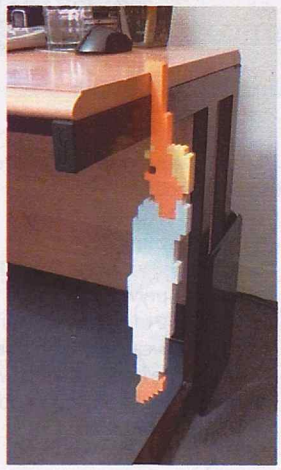
BĄDŹMY **KREATYWNI...**

oznaczając toalety

Gameplay

Czego nauczyły mnie gry?

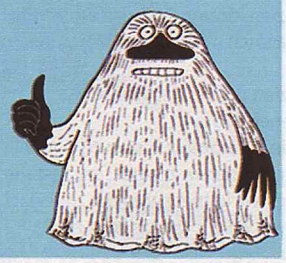
„Możesz szukać całe życie, ale i tak twoja księżniczka zawsze będzie w innym zamku". (Super Mario Bros.)



OBRAZEK NUMERU

Kobieta jest jak
otwarta księga.

O fizyce kwantowej.
Po chińsku.
Ale otwarta.



Z czego śmialiśmy się 10 lat temu

Fragment NL 07/2006
To potrafi wyjaśnić tylko kobieta

- Dlaczego po obejściu całej galerii i powrocie do pierwszego punktu ze słodkim „od początku wiedziałam, że ten sweter będzie najlepszy" nie wolno się denerwować?
- Dlaczego krem pod oczy na noc, dla cery suchej, acz ze skłonnościami do przetłuszczania, z witaminami, ale bez czegoś tam to rzecz tak oczywista, że jak ona powie „idź, kup mi krem", ty od razu masz wiedzieć, że chodzi właśnie o ten, a nie ten, który kupiłeś?
- Dlaczego jak zamawiasz frytki i zapytasz, czy chce – odpowiada, że nie jest głodna, a potem jak już te frytki dostaniesz, bezczelnie ci je podjada? (Frytki to pikuś, ale potrafią i piwo wypić!)
- Dlaczego ma przynajmniej kilka par butów na szpilce (i ciągle chodzi w takowych), skoro za każdym razem narzeka, że są tak potwornie niewygodne?

Z życia wzięte

■ Wybrałam się z tatą do Tesco. Jestem trochę roztrzepaną osobą i strasznie dużo gadam. Jak więc na mnie przystało, całe zakupy nie zamykała mi się jadaczka. Chodziłam z karteczką i opowiadając tacie o produktach, wkładałam je do koszyka. W pewnym momencie zdziwiło mnie to, że większość z tego, co wkładam, on zaraz wyciąga i odkłada na półki. Nawet nie wiecie, jak się czułam, kiedy zorientowałam się po kilku minutach, że chodziłam za obcym facetem i gadając do niego jak idiotka, wsadzałam mu różne produkty do koszyka. Dziwi mnie tylko to, że nic mi nie powiedział...

■ Któregoś razu prowadziłam rozmowę telefoniczną z moim chłopakiem, który miał właśnie anginę. Jak to chory facet – lubi sobie pomarudzić i powyolbrzymiać. No i się zaczęło: „Ku**a, czemu ja ciągle chory jestem, ciągle mnie coś łapie, jak nie przeziębienie, katar, połamana noga, wypadki, to quwa jakaś pier****** angina. Niedługo pewnie jeszcze zdechnę" itd. Chcąc go uspokoić, mówię: „Nie bój się, złego diabli nie biorą!". Na to on: „No właśnie, tobie to nigdy nic nie jest!". Hmm... no i zamilkłam.

■ Gdy byłem w gimnazjum, moja matematyczka często stawiała mi jedynki i mówiła, że nigdy nie będę dobry z tego przedmiotu. Dzisiaj jestem w drugiej klasie liceum o profilu ekonomicznym i... nie, nie dostaję szóstek, dalej lecą jedynki. Miała rację, cholera jedna!

■ Mam młodszego brata. Podczas mej kąpieli wszedł do łazienki, po czym powiedział:
– Ale ty masz duże cycki!
Po czym wyszedł. Komplement w sumie fajny, tylko szkoda, że jestem chłopakiem. Chyba czas na dietę. :(

■ Pracuję w sklepie militarnym i na co dzień mamy do czynienia z ludźmi o „inteligencji psa" bądź „rycerzami ortalionu". Pewnego dnia siedzimy przy komputerach, przeglądając różne strony, bo w sklepie w tej chwili nikogo nie było, w pewnym momencie wpada chłopak z walizką w ręku i krzyczy na cały sklep: „Mam tu bombę i zaraz wypier#%*li!". Na co my nieprzejęci zdarzeniem spojrzeliśmy na siebie i kolega odpowiada znudzonym głosem: „Łeb se rozpie#%ol, debilu". Chłopak nie wiedział, co zrobić, bo chyba nie takiej odpowiedzi oczekiwał, i zdezorientowany wyszedł.

■ Ostatnio chodziłam z mamą po mieście. W pewnym momencie minęłyśmy ok. 20-letniego chłopaka. Po coś

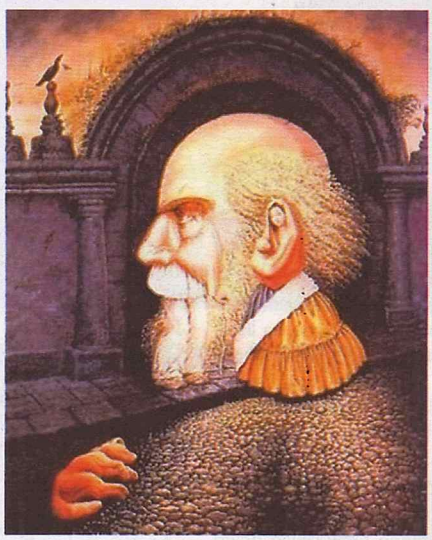
się zatrzymałyśmy, a on nagle do nas podszedł i do mojej mamy z tekstem:
– Dzień dobry, chciałem tylko powiedzieć, że ma pani piękną córkę – puścił mi oczko i poszedł. Ja się trochę zmieszałam i odeszłyśmy. Kawałek dalej zapytałam się jej:
– Ile mu zapłaciłaś?
Na co moja kochana mamusia odpowiedziała:
– Nic, próbowałam, ale jak cię zobaczył, zrobiło mu się żal i postanowił zrobić to charytatywnie.

■ Gdy miałam pięć lat, moja mama urodziła mojego brata, o którego byłam chorobliwie zazdrosna. Pewnego dnia kiedy młody płakał w wózku, to ja, kochająca siostra, oglądałam obok bajki i udawałam, że go nie słyszę. Ściągnięta płaczem mama, pyta:
– Nie słyszysz, że on płacze?
Na to ja:
– Jak sobie zrobiliście, to go teraz bawcie.
Nie sądziłam, że byłam w dzieciństwie aż tak wredna...

■ Historia zdarzyła się rok temu w szkolny Dzień Chłopaka. Na wstępie zaznaczam, że jesteśmy dość dziwną klasą i prezenty też robimy sobie nietypowe. W naszej klasie panuje zasada, że upominki otwieramy dopiero w domu. Mamy w klasie pięciu chłopaków, co razem z wychowawcą daje nam sześć prezentów. Naszym młodym mężczyznom kupiłyśmy po paczce prezerwatyw, a nauczycielowi breloczek do kluczy z jego imieniem. Wszystko ładnie zapakowane w pudełeczka. Prezenty rozdane. Około godziny 22 pisze do mnie kolega z klasy, że na jego breloczku jest niewłaściwe imię. Unikałyśmy potem wychowawcy, jak tylko się da...

■ Rzecz miała miejsce pięć lat temu, gdy moja młodsza siostra miała cztery latka. Nudziło jej się i postanowiła, że wymyśli jakąś nową zabawę. Przez 10 minut stała nieruchomo w przedpokoju. Gdy moja mama zapytała ją, co robi, bez wahania odpowiedziała, że „bawi się w agenta nieruchomości".

OCZOM NIE WIERZĘ...



Paczka sucharów

■ Policyjne feministki zażądały, by na ich radiowozach umieszczać kury zamiast kogutów.

■ – Jak chemicy przekazują sobie informacje?
– Dają sobie cynk.

■ Co to była za kobieta. Dziewczyna przez duże DD...

■ – Mój kumpel wczoraj w pięć minut rozwalił główny serwer.
– Jest hakerem?
– Nie, idiotą.

■ – Cyryl, wymień trzy rzeczy, które ci się we mnie nie podobają.
– Podbródek.

■ – Dzień dobry, zbieramy pieniądze na chorą dziewczynkę...
– A po co wam chora dziewczynka?!

■ Student przeziębił się, gdy szukał w lodówce czegoś do zjedzenia.

■ – Jak się nazywa nauka o słodyczach?
– Batonika.

■ – Jakie są najbardziej zakorkowane miasta w Europie?
– Porto i Bordeaux.

■ Rosyjscy archeolodzy odkopali w okolicach Bobrujska jajo dinozaura. Zamierzają kopać dalej, aby odkopać go całego.

■ Odkąd zainstalowałem Adblocka, wszystkie napalone i samotne dziewczyny w mojej okolicy nagle straciły zainteresowanie moją osobą.

■ – Co nam się przytrafi, gdy pogryziemy viagrę?
– Stwardnienie rozsiane.

■ Zbyszek był bardzo szczęśliwy, gdy znalazł w kurtce zimowej dwieście złotych. Szczęście nie trwało długo, stracił pracę jako szatniarz.

■ – Co jest gorsze od piątku trzynastego?
– Poniedziałek szesnastego.

■ Jeżeli matka mówi ci, że za dużo jesz i śpisz, to znaczy, że to nie twoja matka, a jej matka.

■ Grupę zaginionych w dżungli na Nowej Gwinei polskich turystów odnaleziono, idąc tropem klnących papug.

Chwila refleksji

W dzisiejszych czasach ludzie znają cenę wszystkiego, lecz nie znają wartości niczego.

Oscar Wilde

■ Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

Sprzedaż Radeonów odbiła!

Z raportu firmy Mercury Research wynika, że w pierwszym kwartale 2016 sprzedaż Radeonów wyniosła 29,4% wszystkich dedykowanych GPU, co oznacza wzrost o 3,2%. Najbardziej przyczyniły się do tego laptopy, w których udział sięgnął 38,7%, podczas gdy w desktopach 22,7%.

www.amd.com

Laptopy jak desktopy

Tak przynajmniej sugeruje przeciek Asusa, który chwali się notebookiem z kartą graficzną o wydajności wyższej niż GeForce GTX 980 Ti oraz Radeon R9 295X2. Niestety, producenta tego GPU do chwili wysłania pisma do druku nie zdradzono, choć wg przecieków to najpewniej GeForce GTX 1080M.

www.asus.com

Google vs. EU

Komisja Europejska uznała, że Google nadużywa pozycji, a jeśli firma nie będzie się potrafiła wytłumaczyć, kara najpewniej wyniesie 3 mld euro. Ba: producenci smartfonów muszą korzystać z Chrome'a i Google Search, a do tego nie mogą używać Google Playa, jeśli zmodyfikują Androida.

www.europa.eu

Oculus vs. Hive

Najnowsza aktualizacja softu do Oculusa sprawiła, że nie da się już uruchomić (legalnie kupionych) programów na innych goglach, co do niedawna było możliwe np. na Vive. Mimo iż jeszcze w grudniu szef Oculusa twierdził, że nie będzie z tym problemu.

www.oculus.com

„Nowe" Radeony

Niestety, jako pierwsze pojawiły się mobilne chipy serii M400, które w istocie są wcześniejszymi konstrukcjami, tyle że z nową nazwą. Co ważne, na liście brak między innymi modeli R9 M480 i R9 M490, więc najpewniej świadczy to o tym, iż właśnie takie oznaczenia otrzymają inne układy, kryjące się na razie pod nazwą Polaris. Czy tak będzie w istocie, dowiemy się najpewniej na początku czerwca, kiedy to powinny zostać ujawnione prawdziwie nowe Radeony. I to także te przeznaczone do desktopów, które według przecieków mają trafić do kart graficznych kosztujących między 500 a 1500 zł, oferując przy tym wydajność lepszą niż obecnie topowe Radeony serii 300. Oby!

www.amd.com

Nintendo NX

Nintendo NX potwierdzone!

Firma potwierdziła oficjalnie, że pracuje nad nową konsolą, która pojawi się w marcu 2017, ale... na razie nic więcej o niej nie powie. Pozostają więc domysły. Według jednych będzie to monstrum (w każdym razie wg standardów Nintendo) o mocy obliczeniowej wyższej niż PlayStation 4, korzystające z chipów AMD. Ostatnio pojawiły się jednak plotki, że tak naprawdę należy oczekiwać sprzętu porównywalnego z Xboksem One, a do tego używającego chipów... Nvidii. A dokładniej – mobilnych układów serii Tegra, tyle że w nowszej wersji, z GPU opartym na znanej z GeForce'ów serii 1000 architekturze Pascal i z mobilnym CPU w architekturze ARM.

www.nintendo.com

Lumia nikogo?

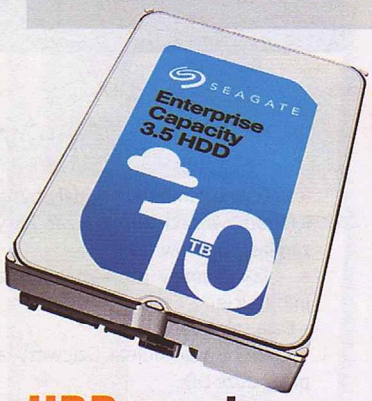
Dochody ze sprzedaży Lumii – według sprawozdania finansowego Microsoftu za ostatni kwartał – spadły o prawie 50%, a na rynek trafiło zaledwie 2,3 mln urządzeń tej serii. W porównaniu do sytuacji sprzed roku oznacza to spadek sprzedaży aż o 73%! Dlatego z jednej strony nie powinny dziwić pogłoski o planowanym wprowadzeniu na rynek smartfonów Surface (przychody ze sprzedaży tej linii urządzeń wzrosły o 61%), z drugiej – o tym, że Foxconn nabędzie od Microsoftu prawa do posługiwania się marką Lumia.

www.microsoft.com

Tani polski ultrabook

Krüger&Matz Explore 1401 ma procesor Core M-5Y10c, dysk SSD o pojemności 128 GB, 4 GB RAM-u oraz baterię 5200 mAh, która według producenta wystarczy „na wiele godzin rozrywki". Na tle konkurencji wyróżnia go jednak zwłaszcza ekran IPS o przekątnej 14" i rozdzielczości Full HD. Wszystko to zamknięto w obudowie o grubości 16 mm i wadze 1390 g, a wyceniono na 2399 zł.

www.krugermatz.com



HDD spada

Według danych firm analitycznych Gartner oraz IDC sumaryczna sprzedaż tradycyjnych dysków twardych w ostatnim kwartale spadła do poziomu najniższego od mniej więcej 10 lat – czyli około 100 mln egzemplarzy. Biorąc pod uwagę spadki sprzedaży pecetów, coraz tańsze SSD, chmury i wszechobecny streaming, nie ma się czemu dziwić.

www.gartner.com | www.idc.com

Gadżet numeru

Nowy C64

Nazywa się po prostu THE 64, choć kryją się za tym dwa urządzenia: prócz dużego pudełka z klawiaturą, przypominającego wyglądem oryginalnego Commodore'a 64, w planach jest również konsolka przenośna, formalnie nazwana THE 64SX i prezentująca się podobnie do PSP. Zbiórka pieniędzy w serwisie Indiegogo prowadzona była wspólnie dla obu tych projektów i choć nie zakończyła się sukcesem (zebrano 100 000 z oczekiwanych 150 000 $), nie oznacza to automatycznie śmierci THE 64. Jego twórcy i tak pieniądze dostali, więc mają całkiem sporo funduszy na dalsze prace. Tym bardziej że z dostępnego na stronie opisu wynika, że za zgodność z oryginałem odpowiadać będzie emulator programowy uruchomiony na znanym z urządzeń mobilnych układzie ARM, a nie dedykowany chip, który trzeba by dopiero opracować. I jeszcze jedno – by zarezerwować sobie konsolę, trzeba było wpłacić 133 euro (wersja stacjonarna) lub 151 euro (wersja mobilna).

www.the64.computer

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU

JBL T200A

Słuchawki mają przetworniki 9 mm, które gwarantują głębokie i potężne brzmienie basów. Technologia PureBass sprawia dodatkowo, że ulubiona muzyka ma brzmieć dokładnie tak, jak powinna. T200A mają też wbudowany pilot z mikrofonem i przyciskiem odbierania rozmów.

Cena: 80 zł
www.jbl.com.pl

Creative Aurvana ANC

Za brzmienie odpowiadają przetworniki 40 mm gwarantujące zbalansowane brzmienie, doskonale znane z linii Aurvana, a dzięki mikrofonom wbudowanym w oba nauszniki i systemowi aktywnej eliminacji odgłosów otoczenia słuchawki idealnie sprawdzają się w miejskiej dżungli.

Cena: 500 zł
pl.creative.com

Asus ZenFone Zoom

Pracujący pod kontrolą Androida smartfon z aparatem foto 13 Mpix wyposażonym w trzykrotny zoom optyczny. Wydajność jest zapewniana przez czterordzeniowy Atom z 4 GB RAM-u, ekran IPS ma zaś przekątną 5,5 cala i rozdzielczość Full HD.

Cena: 2400 zł
www.asus.com/pl/

Netgear Nighthawk X4S R7800

Router dla bardzo wymagających. Wykorzystuje technologię AC2600, ma cztery zewnętrzne anteny o dużej przepustowości i dwurdzeniowy procesor 1,7 GHz. Dzięki dwóm portom USB 3.0 i jednym eSATA może też pełnić funkcję multimedialnego centrum danych.

Cena: 1249 zł
www.netgear.pl

Wydarzenie numeru

Intel zmienia front

Jako pierwsza pojawiła się informacja, że firma zwolni na całym świecie około 12 tysięcy pracowników. Z jednej strony to tylko 11% wszystkich, z drugiej – o 20% więcej, niż w sumie liczy sobie całe AMD. Aż tyle po to, by zdynamizować zmianę z firmy pecetowej (w oryginale „a PC company") w taką, która napędza Chmury oraz miliardy inteligentnych, połączonych ze sobą urządzeń. W domyśle – małych, bo chodzi przede wszystkim o IoT, Internet Rzeczy. Pierwsze efekty tej zmiany to całkowite wyjście z produkcji chipów przeznaczonych do sprzętów mobilnych, czyli telefonów i tanich tabletów, w których były montowane najsłabsze wersje układów serii Atom.

Droższe, przeznaczone dla większych tabletów, nadal będą jednak produkowane. Podobnie jak układy serii Core oraz chipy przeznaczone do mocniejszych pecetów, nieważne, czy mobilnych, czy stacjonarnych. Zmniejszy się jednak tempo wprowadzania nowości. O ile dotychczas przejście na inny proces technologiczny zajmowało średnio dwa lata, co dwa lata pojawiała się także kolejna architektura. Dzięki temu co roku mieliśmy do czynienia z nowościami, a model ten doczekał się własnej nazwy, tick-tock (czyli tik-tak). Obecnie Intel będzie jednak wprowadzał następne procesy technologiczne co trzy lata, co oznacza, że prócz zeszłorocznej architektury w nowym procesie (tick) oraz nowej architektury w zeszłorocznym procesie (tock) pojawi się jeszcze zoptymalizowana zeszłoroczna architektura w procesie sprzed dwóch lat. Całość została nazwana PAO, co jest skrótem od proces-architektura-optymizacja.

Co to oznacza dla graczy? Na razie nic. Wydajność CPU już od kilku lat wzrasta jedynie o kilka procent rocznie, a DirectX 12 sprawia, że będzie ona miała jeszcze mniejsze znaczenie. Ale jeśli AMD nie pogoni Intela (w tym roku mają się pojawić nowe procesory tej firmy, kryjące się pod kodową nazwą Zen – i ponoć bardzo dobre), sytuacja będzie dla pecetowców coraz gorsza. Bo nie dość, że wydajność będzie rosła jeszcze wolniej, to ceny już nie tyle będą stały w miejscu, co zaczną rosnąć...

AMD, wróć!

www.intel.com

Windows 95 na Xbox One

W te wakacje Xbox One dostanie aktualizację, która umożliwi uruchamianie na nim tzw. aplikacji UWP (Universal Windows Platform). Co to oznacza? Już teraz wersja beta pozwala na odpalenie DOSBoksa, a na nim na przykład Windowsa 95 i Duke'a 3D (youtu.be/PDM27RpX4o0).

www.microsoft.com

Jedna rodzina, jeden zakup

Od drugiego lipca będzie się już można dzielić aplikacjami na Androida w ramach rodziny, podobnie jak to od ponad roku możliwe jest na iOS-ie. Domyślnie każdą będzie można udostępnić maksymalnie 5 innym osobom, choć twórcy będą się mogli z programu Biblioteka Rodzinna wypisać.

play.google.com

UWP przyjaźniejsze grom

Gry sprzedawane w oficjalnym Sklepie Microsoftu mogą już korzystać z tak nowoczesnych rozwiązań jak wyłączenie V-Synca oraz monitory ze zmienną częstotliwością odświeżania obrazu (G-Sync i FreeSync). Nadal jednak brak wsparcia dla modów czy narzędzi wyświetlających dodatkowe informacje na ekranie (jak np. liczbę fps-ów), brak plików exe zaś oznacza problemy choćby z automatycznym wybieraniem profili czy ustawień graficznych... Ale przynajmniej Forza Motorsport 6 Apex może już działać w więcej niż 60 fps-ach.

www.microsoft.com

Zegarek? A po co?

Według danych firmy Strategy Analytics sprzedało się w ostatnim kwartale w sumie 4,2 mln smartwatchów, z czego 52% należało do Apple'a, a 14,3% do Samsunga. Z jednej strony oznacza to spadek niemal o 50% w porównaniu do ostatniego kwartału 2015 roku, z drugiej – w całym 2015 roku kupiono na całym świecie w sumie około 8 mln szwajcarskich zegarków, więc choć smartwatche mało kogo obchodzą (smartfonów sprzedaje się około 150 razy tyle), to w porównaniu do tradycyjnych zegarków i tak jest nieźle.

www.strategyanalytics.com

REKLAMA

ActiveJet®
ADVANCED TECHNOLOGY

EUROPEAN BRAND

MARKOWE MATERIAŁY EKSPLOATACYJNE

5 YEARS GUARANTEE
wiarygodność
bezpieczeństwo
zaufanie

Koniec mini-jacka?

Najpierw były Apple i przecieki, że w iPhonie 7 będzie tylko złącze Lightning. Teraz z podobnym pomysłem wyskoczył Intel, tyle że według niego miejsce mini-jacka powinno zająć USB typu C. Ale choć mini-jacka wymyślono w XIX wieku, alternatywy są na razie mniej uniwersalne i dużo droższe.

www.intel.com

Koniec Xboksa 360

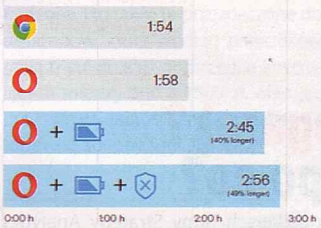
Microsoft poinformował o zakończeniu produkcji swojej poprzedniej konsoli (PS3 ten los spotkał we wrześniu 2015). W zamian XBO potrafi już uruchamiać (w ramach emulacji) pierwsze gry z X360, które zostały wydane na więcej niż jednym dysku. Jako pierwszy – Deus Ex.

www.microsoft.com

Smartfony wyhamowały

Wzrost względem pierwszego kwartału ubiegłego roku wyniósł na początku 2016 zaledwie 0,2%. Nadal oznacza to jednak, że do sklepów trafiły 334 mln urządzeń, więcej niż pecetów w ciągu całego roku, a iPadów (pozostają najpopularniejszymi tabletami) – w historii. Największym producentem pozostaje Samsung (24,5% rynku), który zaliczył spadek o 0,6%. Drugie miejsce (z 15,3% rynku) należy do Apple, które po raz pierwszy sprzedało mniej iPhone'ów – i to aż o 16,3%! Kolejne pozycje zajmują Huawei (8,2%), OPPO (5,5%) i vivo (4,3%), z pierwszej piątki wypadły natomiast Lenovo i Xiaomi.

www.idc.com



Najlepsza przeglądarka?

Najpopularniejszą jest Chrome, ale czy to znaczy, że jest we wszystkim najlepszy? Opera (firma) twierdzi, że dla użytkowników laptopów najlepsza jest Opera (program). Bo po pierwsze ma wbudowany adblocker, który działa szybciej i zużywa mniej pamięci niż AdBlock. Po drugie darmowy VPN, który przydaje się przy korzystaniu z publicznych sieci Wi-Fi. A po trzecie zaawansowany system hibernacji zakładek, który wydłuża czas pracy na baterii – wg firmy aż o 49%. VPN i hibernacja dostępne są na razie tylko w wersjach testowych, ale działają na tyle sprawnie, że warto się na nie skusić.

www.opera.com

300 mln Dziesiątek

Microsoft pochwalił się, że najnowszą wersję Windowsów zainstalowano już na 300 mln urządzeń. Problem w tym, że pierwotnie firma zakładała, że w przeciągu dwóch lat system znajdzie się na 1 mld komputerów, a do tego wyniku jeszcze daleko. Warto też pamiętać, że po 29 lipca aktualizacja przestanie być darmowa (później będzie kosztowała tyle co inne Windowsy, czyli przynajmniej 400 zł) – przy okazji oznacza to, że w końcu znikną zachęty do zrobienia upgrade'u.

www.microsoft.com

Google AI/VR #io16

Choć konferencja Google'a nazywa się I/O, z tego, co pokazano, jasno wynika, że to właśnie rozwój sztucznej inteligencji oraz wirtualnej rzeczywistości jest obecnie dla firmy najważniejszy. Oczywiście warto pamiętać, że to właśnie Google stoi za najtańszym systemem VR, Cardboard, goglami, które kosztują nie grube tysiące, jak Oculus Rift czy HTC Vive, ale kilkanaście złotych. Że YouTube już od pewnego czasu pozwala na wyświetlanie filmów, po których można się swobodnie rozglądać. Tyle że obecnie to tylko ciekawostki/zabawki, którym do prawdziwego VR trochę brakuje. Dlatego Firma pracuje obecnie nad goglami z prawdziwego zdarzenia i specjalnym kontrolerem, a do tego następny Android, kryjący się na razie za literką N, dostanie wbudowaną obsługę VR. Jak dotąd ujawniono jednak tylko szkice sprzętu i nazwę – Daydream VR – na resztę trzeba jeszcze parę miesięcy poczekać. No, chyba że pracuje się w HBO, Netfliksie, Ubisofcie czy Electronic Arts, bo te firmy już dla tej platformy tworzą. Albo w Samsungu, HTC, LG lub Huawei, które przygotowują smartfony zgodne z Daydream.

Nowy Android zapowiada się zresztą ciekawie także dla osób, które VR nie trawią. Zgodność z API Vulkan ułatwi tworzenie wymagających gier 3D. Technologia Instant Apps pozwoli uruchamiać aplikacje bez potrzeby ich instalowania (o ile ich twórcy podzielą je na specjalne moduły), prosto z przeglądarki. Android Auto będzie można włączyć w urządzeniach mobilnych niebędących samochodami, więc dowolny samochód ze smartfonem też stanie się bardziej smart. I – co być może najważniejsze – w Chrome OS-ie będzie się dało w końcu uruchamiać aplikacje z Androida, co sprawi, że będzie on realną konkurencją dla Windowsa.

A co ze sztuczną inteligencją? Po pierwsze Google ujawniło, że opracowało własny chip, dziesięciokrotnie wydajniejszy w obliczeniach związanych z AI od dotychczasowych rozwiązań. Będzie to potrzebne, bo korzystać z niego będzie choćby Google Home, inteligentny domowy głośnik (i mikrofon), który odpowie na dowolne pytania, a prócz tego będzie też mógł sterować innymi urządzeniami i odtwarzać muzykę. AI będzie również obecna w Allo, nowym komunikatorze, który dostanie bota mogącego w każdej chwili służyć pomocą, odpowiadając na pytania zadane w języku naturalnym, nawet takie tyczące się wklejonego w konwersację zdjęcia.

To rzecz jasna nie wszystko, bo pokazano jeszcze wideokomunikator Duo, będący konkurencją dla FaceTime. I kolejne wcielenie Project Ara, czyli modularnego telefonu (tyle że brzydszego niż LG G5 i z premierą w 2017, o ile znowu się nie opóźni). Zapowiedziano także Android Wear 2.0, który sprawi, że smartwatche będą działały dłużej niż dzień, staną się bardziej autonomiczne i fitprzyjazne, a do tego dostaną klawiaturę – bo każdy chce używać zegarka do odpowiadania na maile. OK, to ostatnie raczej sensu nie ma, ale ogólnie tegoroczne Google I/O robiło bardzo dobre wrażenie. Oby tylko gotowe produkty były równie cool, bo inaczej firma od iPhone'a dalej będzie najwartościowszą na świecie.

Promocja

Mobilne

MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE

Opera Mini

Stara już przeglądarka, ale po ostatniej aktualizacji ma nową, świetną funkcję: blokuje reklamy. Oczywiście nie zawsze się to udaje, ale w porównaniu z konkurencją i tak działa cuda. Operę możecie pobrać co prawda na trzy mobilne platformy, ale wyżej wspomniana funkcja jest dostępna na razie jedynie na Androidzie.

Platformy: And, iOS, WP
Cena: darmowe

Quik

To darmowy edytor wideo dla Androida i iOS-a. Nie jest może zaawansowanym kombajnem, ale świetnie sprawdza się w roli szybkiego, intuicyjnego narzędzia, które kilkoma machnięciami palca pozwala dodać muzykę czy przejścia, zmienić kolor tła, nałożyć filtry oraz pływający tekst. Można też w klip łączyć wybrane zdjęcia.

Platformy: And, iOS
Cena: darmowe

Animatic by Inkboard

Ciekawy program do tworzenia animowanych GIF-ów za pomocą przybornika z kredkami. Wygląda to tak, jakby wziąć kilka kartek, narysować coś, a potem zszyć kolejne klatki w jeden krótki klip. Niby dla dzieci, niby są lepsze programy – ale w paru miejscach widziałem już zrobione zapewne za pomocą tego softu memy.

Platformy: And, iOS
Cena: darmowe

za10groszy®
by wellbid

MEGATEST

GRAJ muzyko!

Słuchał tego i tamtego: **Jacek Krajl**

Soczysty bas, szeroka scena, dobre pozycjonowanie w grach i możliwość odkrywania ulubionych kawałków na nowo. Majaczenie audiofila? Spokojnie, będzie o tym, jak poprawić jakość muzyki oraz co zrobić, by jak najlepiej słyszeć wrogów w CS-ie.

Spotify dorobił się ponad 80 milionów aktywnych użytkowników, z czego 30 milionów ma konto premium. A przecież są jeszcze Apple Music, Dezeer, Tidal czy YouTube. Popularność serwisów strumieniujących muzykę to najlepszy dowód na to, że domowe zestawy stereo często zamieniamy na smartfony, tablety, laptopy i komputery.

Milcz, integro, wstydu oszczędź

Jeśli komuś w dzieciństwie Dumbo nadepnął na ucho, to teraz nie obchodzi go, czy muzyka leci z wbudowanej na płycie integry czy dźwiękówki za pół średniej krajowej. Tym bardziej że **niektóre współczesne zintegrowane układy audio w zupełności wystarczą** dla użytkowników o niewygórowanych wymaganiach. Sytuacja nieco się zmienia, gdy zamiast głośników podłączamy słuchawki. Lepsze modele wymagają więcej od źródła dźwięku, a wysokoomowym dobrze robi wzmacniacz słuchawkowy – dzięki niemu uderzenia młotem w Soulsach czy szarpanie strun AC/DC wywołają ciary.

Na szczęście kartę dźwiękową bez obaw możemy kupić z drugiej ręki – układy audio działają latami i nie ryzykujemy tak jak w przypadku karty graficznej, którą poprzedni właściciel mógł katować podkręcaniem. Najtańszą opcją z dedykowanym wzmacniaczem słuchawkowym jest Xonar DG Asusa (używany od 70 zł, nowy od 120 zł). Jego wzmacniacz pracuje w trzech trybach do wyboru, a technologia Dolby Headphone sprawia, że charkanie otaczających Geralta utopców usłyszymy z każdej strony.

Do modernizacji audio w notebooku można polecić zewnętrzne modele kart na USB. Wybór jest duży – jeśli komuś zależy na tworzeniu wirtualnej przestrzeni i bajerach, które doprawią dźwięk w grach lub filmach – powinien sięgnąć po urządzenia Asusa (np. Xonar U7) lub Creative'a (np. Sound Blaster X-Fi Surround 5.1). Z kolei melomanów powinny zainteresować modele firmy Audiotrak (za ok. 200 zł jest Maya U5, Prodigy CUBE to wydatek dwukrotnie większy) lub sprzęty Fiio (np. E10K Olympus 2, E11K Kilimanjaro 2, E06 Fujiyama), które mogą też być zamiennikiem kiepskich wzmacniaczy wbudowanych w tabletach czy smartfonach (producent często dorzuca nawet gumki mocujące je do urządzeń mobilnych).

Zagrajmy w ciepło – zimno

Aby ułatwić wybór słuchawek, na początek podzielmy je ze względu na konstrukcję. Douszne to tzw. pchełki, które wkłada się tylko do małżowiny, a dokanałowe wypełniają kanał słuchowy, dzięki czemu znacznie lepiej izolują. Oba rodzaje są poręczne i sprawdzają się jako sprzęt przenośny, ale od wielogodzinnych odsłuchów mogą rozboleć uszy.

Do odsłuchu kilku albumów z rzędu lub maratonów z padem w dłoni znacznie lepiej sprawdzą się słuchawki nauszne (opierają się na małżowinie i przywierają do ucha) i wokółuszne (cała małżo-

zdj.: Picsel (2)

NIE WSZYSTKIE INTEGRY SĄ ZŁE...

...przykładowo taki SupremeFX montowany na płytach głównych Asus Maximus ma dodatkową aluminiową osłonę i wzmacniacz słuchawkowy, który według producenta zdolny jest wysterować słuchawki o impedancji aż do 600 ohmów (a nawet wykryć impedancję słuchawek po ich podłączeniu i automatycznie wybrać odpowiedni profil). Można też emulować wielokanałowy dźwięk, a zastosowana technologia izolacji ma dodatkowo chronić przed zakłóceniami. Nieźle – problem w tym, że lepszej jakości integry montowane są na płytach głównych z wyższej półki (np. ROG Maximus VIII z układem SupremeFX 2015 kosztuje ok. 1500 zł), więc taniej wychodzi kupno osobnej karty.

wina mieści się w nauszniku). Dodatkowo można je podzielić na konstrukcje otwarte, półotwarte i zamknięte. Podział wynika z budowy nauszników – w otwartych powietrze swobodnie przechodzi przez nausznik, co gwarantuje najlepszą przestrzenność. Ale gdy wysadzimy bombę w Megatonie, podskoczą wszyscy domownicy w promieniu dwóch metrów. Jeśli chcemy tego uniknąć, to pozostają słuchawki zamknięte, które mają szczelną obudowę, charakteryzują się **głębokim basem i najlepszą izolacją otoczenia** (nadają się do hałaśliwych miejsc). Nie przepuszczają jednak ciepła, więc uszy będą się bardziej nagrzewać. Opcją pośrednią i uniwersalną są słuchawki półotwarte, które łączą najlepsze cechy słuchawek otwartych i zamkniętych (ale nie izolują już tak dobrze i grają mniej przestrzennie od otwartych).

Jeśli już wybierzemy typ dla siebie, pozostaje **wybór charakteru brzmienia**. Słuchawki mogą mieć podbite niskie tony i średnicę (co docenią szczególnie miłośnicy rapu, bluesa czy R&B), zrównoważone/neutralne brzmienie (dźwięk bez przekłamań sprawdzi się w grach, w których basowe dudnienie może przeszkadzać, np. w CS-ie) oraz przewagę wysokich tonów, co niektórzy określają mianem brzmienia „zimnego" (świetne będą wtedy kobiece wokale i metalowe solówki).

Kupując słuchawki, **nie zwracaj uwagi na hasła składane przez producenta na opakowaniach**. Lepiej wczytać się we właściwości sprzętu. Ważne są przede wszystkim: impedancja (im mniej, tym lepiej: modele do ok. 40 ohmów głośno i przyjemnie zagrają nawet z przenośnego odtwarzacza), zniekształcenia harmoniczne (ich zawartość w sygnale powinna być jak najniższa, ale niestety prawie nikt nie podaje tych danych), długość i możliwość odłączenia kabla (gdy padnie, wymienimy go bez konieczności rozkręcania i lutowania).

Gamingowe zabawki

Niuanse związane z barwą brzmienia nie są tak ważne, gdy szukamy słuchawek głównie do gier. W tym przypadku istotnym kryterium jest **dobre pozycjonowanie, które zagwarantuje nam szybszą lokalizację przeciwnika i poprawi statystyki headshotów**. Scena dźwiękowa w takich słuchawkach nie powinna być wielka – im bliżej ucha usłyszymy sięgającego do kołczanu wroga, tym szybciej wystrzelimy strzałę prosto w jego kolano.

Duże znaczenie ma też dobra izolacja hałasu otoczenia, a więc wskazane są modele zamknięte. Czuły mikrofon w headsecie przyda się szczególnie, gdy często nawijamy na czacie. Z kolei długodystansowcy powinni baczyć zwłaszcza na wygodę użytkowania: sprawdźcie w sklepie docisk nauszników i materiał padów (skóropodobne są zwykle mniej wygodne od welurowych, które nie grzeją tak mocno uszu).

Modele typowo gamingowe najczęściej charakteryzują się złączem USB zamiast wtyczki jack, dedykowaną kartą dźwiękową, kolorowym podświetleniem i bajerami w postaci emulacji dźwięku przestrzennego. W przypadku konsol możemy też postawić na **zestawy słuchawkowe od producentów PS4 czy XBO**. Przykładowo bezprzewodowy headset Sony oferuje możliwość ustawienia własnego trybu audio dla poszczególnych gier, z powodzeniem da się go też podłączyć do PC, PlayStation Vity czy innych urządzeń przenośnych.

Nie warto jednak ograniczać się tylko do tej grupy – równie dobrze, a często nawet lepiej, zagrają słuchawki producenta, który mniej kojarzy się z komputerami. Dostępne są też modele z mikrofonem, a jeśli go brakuje, to zawsze za mniej więcej 30 zł można dokupić najprostszy i sprawdzony model Zalmana (ZM-MIC1).

Para czy trójkącik?

Najbardziej uniwersalne spośród zestawów głośnikowych są systemy 2.0 oraz 2.1. Pierwsza opcja, czyli para kolumn, zadowoli miłośników wiernego odtwarzania muzyki i sprawdzi się, gdy szukamy taniej alternatywy dla kiepskich głośników w notebooku lub nie mamy miejsca na wielkie klocki. Z kolei gracze, członkowie fanklubu Schwarzeneggera i **osoby lubujące się w niskich tonach powinni wybrać zestaw dwóch głośników i jednego niskotonowego, tzw. subwoofera**. A jeśli wrażeń będzie za mało i marzysz o burzach oklasków za plecami podczas koncertów nagranych w formacie surround, to można poszukać kompletów wielogłośnikowych (np. 5.1). Wybierając zestaw, warto zwrócić uwagę na materiał wykonania (głośniki w obudowach z solidnej płyty MDF zagrają lepiej niż plastiki), moc (2 x 10 W w zupełności wystarczy do nagłośnienia średniej wielkości pokoju), jakość i długość kabli (oraz możliwość ich łatwej wymiany, czyli np. zaciski na kable zamiast przewodów wmontowanych w kolumny na stałe), opcję regulacji tonów niskich i wysokich oraz praktyczne dodatki (np. pilot w zestawie – najlepiej bezprzewodowy). Przydać mogą się też **dodatkowe wyjścia i wejścia** – szczególnie gdy planujemy podłączać pod głośniki smartfona. Wzornictwo to rzecz gustu, ale miło będzie, jeśli maskownice chroniące głośnik przed kurzem będzie można bez problemu zdjąć i eksperymentować w ten sposób z designem.

Zostaje jeszcze odpowiednie rozstawienie: **w mniejszych zestawach kolumny powinny być ustawione w tej samej odległości od miejsca odsłuchowego, minimum kilkanaście centymetrów od ściany, najlepiej na wysokości uszu**. Z wielogłośnikowymi będzie więcej gimnastyki: głośnik centralny najlepiej umieścić pod lub nad monitorem czy telewizorem, po jego obu stronach (w równej odległości) dwa głośniki przednie (najlepiej pod niewielkim kątem w stronę słuchającego), boczne w linii kanapy lub delikatnie za nią (także skierowane w stronę uszu).

Każdy znajdzie coś dla siebie

W każdej kategorii testowanego na kolejnych stronach sprzętu ważnym czynnikiem był **stosunek ceny do jakości**. W ten sposób powstała lista słuchawek – od maleńkich pchełek po bogato wyposażone nauszne modele (w tym również konstrukcje typowo gamingowe) – oraz zestawów głośnikowych. Zapraszamy do lektury!

Dobre słuchawki można kupić za 30 zł. A głośniki za 100 zł.

ULEPSZAMY AUDIO W SYSTEMIE

Wyłącz starą kartę w BIOS-ie – układy dźwiękowe nie będą się wówczas bić o twoje względy i unikniesz konfliktów sprzętowych. Przy okazji warto usunąć niepotrzebne sterowniki i wyczyścić rejestr (np. programem CCleaner).

Wyłącz dopalacze – jeśli chcesz sprawdzić, jak bez ulepszeń i programowych efektów grają nowe słuchawki lub karta, wyłącz efekty systemowe typu pogłos, equalizer, 3D, surround, nakładki środowiskowe – zniekształcają oryginalny sygnał. W grach lub filmach można z nimi eksperymentować, ale do słuchania muzyki nie są potrzebne.

Słuchawki/głośniki podłącz do tylnego panelu – przedni może ściągać zakłócenia z płyty głównej i powodować trzaski i szumy, szczególnie w kiepskich obudowach.

Zaktualizuj sterowniki do karty dźwiękowej – nie trzeba codziennie odwiedzać strony producenta, bo sterowniki do układów dźwiękowych wypuszczane są nieczęsto, a czasami z pomocą przychodzą alternatywne drivery (np. fanowski pakiet UNi Xonar do kart Asusa aktualizowany jest znacznie częściej, niż robi to producent, i ma większe możliwości).

SŁUCHAWKI – ZAMKNIĘTE

Creative Aurvana Live!

2. miejsce Cena: 200 zł

Pałąk pokryty skóropodobnym materiałem, regulacja na metalowej prowadnicy i możliwość zmiany stopnia wychylenia nauszników. I przetworniki, które znaleźć można w niemal trzy razy droższych modelach firmy Denon (np. AH-D1000). CAL-e zagrają świetnie nawet na przeciętnej integrze lub kieszonkowym odtwarzaczu. Dla osób, które nie chcą wydać fortuny, a szukają słuchawek dobrych do gier, filmów i muzyki.

OCENA 9

Sennheiser HD 201

3. miejsce Cena: 69 zł

Piórkowa waga (165 g), miękkie wypełnienie pałąka i brak docisku do głowy pozwalają na komfortowy wielogodzinny odsłuch. Szkoda tylko, że model ten ma tak mało niskich tonów. **HD 201 sprawdzą się w grach, w których ważne jest pozycjonowanie i czystość dźwięku** (np. Counter-Strike), jednak w produkcjach nastawionych na efekty specjalne będzie płasko i bez wyrazu. Lepiej się również nie nastawiać na muzykalność, ale przy tej cenie trudno oczekiwać cudu.

OCENA 7+

Superlux HD669

1. miejsce Cena: 149 zł

Konstrukcyjnie ten model to mariaż rozwiązań znanych ze sprzętu takich uznanych marek jak AKG (np. 271 MK II) czy Audio-Technica. Słuchawki solidnie wykonane, acz nie tak wygodne jak modele ze stajni bardziej znanych producentów – mocny docisk do głowy sprawia, że po kilku godzinach można się poczuć jak po sparingu z Pudzianem. Na szczęście da się je rozciągnąć.

Scena, jak na zamknięte słuchawki, jest zaskakująco szeroka, izolacja od otoczenia bardzo dobra, niskie i wysokie tony zaś górują nad średnicą, co świadczy o dobrej muzykalności. Efektownie zagrały nawet z integry! Po kilku godzinach przeprosiłem się z tymi grubymi skóropodobnymi nausznicami, które tak szczelnie przylegają do żuchwy. Przynajmniej izolacja jest na wysokim poziomie. W tej klasie cenowej to pogromca popularnego modelu Sennheiser HD 202, a z dodatkowym mikrofonem (choćby Zalmanem ZM-MIC1 za ok. 25 zł) to również świetny zestaw do grania.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Superlux HD669	Creative Aurvana Live!	Sennheiser HD 201
Parametry	Przetworniki: 50 mm, 10 Hz – 30 kHz • Kabel: 1 + 3 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 235 g	Przetworniki: 40 mm, 10 Hz – 30 kHz • Kabel: 1,2 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 210 g	Przetworniki: b.d., 21 Hz – 18 kHz • Kabel: 3 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 165 g
Plusy	dobrze izolują • muzykalne i efektowne brzmienie (nawet z kiepskiego źródła) • pancerne wykonanie...	jakość dźwięku na poziomie znacznie droższego sprzętu • solidne wykonanie...	cena • bardzo lekkie i wygodne • minimalistyczny design może się podobać • długi kabel (3 m)
Minusy	...ale docisk do głowy za duży (ostrzegam szczególnie okularników) • pady mocno grzeją uszy	...poza marnej jakości kablem • muszle mogłyby być nieco większe	brakuje niskich tonów • średnia izolacja

SŁUCHAWKI – OTWARTE

Sennheiser HD 518

2. miejsce Cena: 359 zł

Świetne słuchawki. Można w nich wymienić kabel, są stosunkowo lekkie (255 g), mają ergonomiczny kształt muszli i wygodne pady, nie uciskają uszu, a **rozrywkowe, ciepłe brzmienie daje dużo radochy w filmach, grach i muzyce**. Tak jest na początku, później odkrywamy mankamenty: góra jest wycofana, brzmienie przesadnie ocieplone, zupełnie tak, jakby ktoś przykrył je kocem, a ubite pady zaczynają lekko cisnąć.

OCENA 8

Koss UR40

3. miejsce Cena: 159 zł

Co w tych słuchawkach robi krótki i cienki kabel, który pasuje bardziej do pchełek dołączanych do telefonu? Na szczęście po kilku pierwszych godzinach odsłuchu łatwo o tej wpadce zapomnieć – świetnie leżą na głowie, a słowo klucz, pod względem jakości dźwięku, to przestrzeń. UR40 to bardzo dobry wybór dla osób, którym zależy na komfortowym wielogodzinnym odsłuchu lub szukają bardzo szerokiej sceny dźwiękowej. Z przeciętnej integry nie grają jednak tak dobrze jak z lepszymi kartami.

OCENA 8

Takstar HI2050

1. miejsce Cena: 190 zł

Idealny nabytek dla osób szukających alternatywy dla markowych słuchawek. Ten produkt z Dalekiego Wschodu nie przestaje mnie zadziwiać, a zaczęło się od konstrukcji. Spodziewałem się trzeszczącego plastiku i niedoskonałości, a w pudełku znalazłem **małe słuchawkowe arcydzieło**. Widełki ze szczotkowanego aluminium, przewody z oplotem – od muszli do pałąka pokrytego imitacją skóry, dość gruby kabel wychodzący z jednego nausznika i miękkie pady z nie najgorszego weluru. **To typowa konstrukcja do zastosowań domowych**, która wizualnie naśladuje droższe modele Beyerdynamic (np. DT 880).

HI2050 charakteryzują się neutralnym brzmieniem, grają żywiołowo, bas nie dominuje nad resztą, a wysokie tony nie kłują w uszy. W muzyce usłyszycie każdy szczegół, a w grach najcichsze szepty (nawet w przeciętnym ostatnim Thiefie były ciary). Co ważne: **zagrały poprawnie również po podłączeniu do dziurek w DualShocku 4 i wysłużonym Sony Ericssonie WT19i**, ale wzmacniacz ze średniej półki robi im dobrze (dźwięk zyskuje na przestrzeni, bas jest lepiej kontrolowany).

OCENA 9+

PORÓWNANIE

	Takstar HI2050	Sennheiser HD 518	Koss UR40
Parametry	Przetworniki: 53 mm, 15 Hz – 25 kHz • Kabel: 2,2 + 1,8 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 325 g	Przetworniki: 40 mm, 14 Hz – 26 kHz • Kabel: 3 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 255 g	Przetworniki: 40 mm, 15 Hz – 22 kHz • Kabel: 1,2 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 172 g
Plusy	jakość dźwięku na poziomie znacznie droższych modeli • wygodne • solidnie wykonane	zagrają nawet z integry lub kieszonkowego grajka • możliwość wymiany kabla	lekkie • przestrzenne, z dobrą jakością dźwięku...
Minusy	obecnie trudno je dostać w Polsce (ale w chińskich serwisach aukcyjnych jest ich masa)	brzmienie po pewnym czasie traci na uroku • pady nieco gorsze niż w wyższych modelach	...ale pełnię możliwości usłyszeć da się dopiero na lepszym źródle • mocne kichnięcie może zerwać kable

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

SŁUCHAWKI – PÓŁOTWARTE

Superlux HD330

1. miejsce Cena: 129 zł

Tym razem projektanci z Tajwanu, w myśl filozofii kopiuj-wklej, po swojemu **odtworzyli znany i ceniony zamknięty model Beyerdynamic DT 770 Pro**. I choć ostatecznie wyszła z tego półotwarta konstrukcja, to klon uważam za udany.

Można się przyczepić do nieco gorszej jakości poszczególnych komponentów, ale jest na to prosta rada – w obiegu dostępne są części od słuchawek cenionego niemieckiego producenta. Do HD330 pasować będą zarówno oryginalne opaski na pałąk z modeli DT, jak i pady (np. z modelu Custom One). Szkoda, że w łatwy sposób nie można wymienić spiralnego kabla – swoje waży i jest przy tym dość sztywny.

Wszystko to idzie w zapomnienie, gdy z nausznic wydobywają się pierwsze dźwięki. Bas potrafi zejść bardzo nisko, ale nie ma mowy o dudnieniu czy zalewaniu pozostałych pasm. **To typowe ciepłe brzmienie, na dodatek z dobrą kontrolą dźwięku.** Do zimnego lub neutralnego źródła będą jak znalazł, po drobnych modyfikacjach – mistrz w swojej klasie.

OCENA 9

Superlux HD681 EVO MKII

2. miejsce Cena: 125 zł

Nie oceniaj słuchawek po konstrukcji. Taką lekcję wyciągnąłem z odsłuchów HD681 – obudowanych w trzeszczący plastik. Na uszach jest już znacznie lepiej, a jeszcze większą wygodę można uzyskać po wymianie skóropodobnych padów na welurowe (obie opcje w zestawie). Od strony czysto technicznej to słuchawki o ciepłym, przyciemnionym brzmieniu, z wyraźnym naciskiem na niskie tony i wycofaną górą. **Świetny sprzęt do gier i filmów.**

OCENA 8+

AKG K240 Studio

3. miejsce Cena: 400 zł

Nieco tańsza, odmieniona stylistycznie i okrojona z dodatkowego wyposażenia wersja świetnych AKG K240 MKII. Pod względem dźwiękowym mamy do czynienia z chirurgiczną precyzją – **będą w sam raz dla osób szukających analitycznego grania bez przekłamań** (nawet skomplikowany jazz będzie z nimi poukładany). W grach i filmach wypadają gorzej – precyzyjny bas sprawia, że eksplozje beczek nie brzmią zbyt efektownie.

OCENA 8

PORÓWNANIE

	Superlux HD330	Superlux HD681 EVO MKII	AKG K240 Studio
Parametry	Przetworniki: 40 mm, 10 Hz – 30 kHz • Kabel: 3 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 250 g	Przetworniki: 50 mm, 10 Hz – 30 kHz • Kabel: 1 lub 3 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 265 g	Przetworniki: 30 mm, 15 Hz – 25 kHz • Kabel: 3 m, mini-jack + jack • Mikrofon: nie • Waga: 240 g
Plusy	brzmienie na poziomie nawet kilka razy droższych modeli • cieplutkie, soczyste, żywe granie	dobra jakość dźwięku w stosunku do ceny • w grach i filmach sprawdzają się świetnie • odpinany kabel	analityczna szkoła grania • solidność konstrukcji • odpinany kabel
Minusy	spiralny kabel • ze słabego źródła grają, ale dobrze robi im wzmocnienie	muzycznie sporo przekłamań • bazarowy blichtr imitujący droższe modele AKG	kiepskie do gier czy filmów akcji • grzeją uszy • cena

SŁUCHAWKI DOKANAŁOWE/DOUSZNE

Philips SHE3590

1. miejsce Cena: 30 zł

Zaskoczenie cenowe w przypadku tych Philipsów jest spore – **to świetna propozycja dla tych, którzy szukają tanich i dobrze grających dokanałówek**. Efektowne i muzykalne granie (podbite tony wysokie i niskie) sprawia, że ten model jest zagrożeniem nawet dla trzy razy droższej konkurencji. Jakby tego było mało: grube silikonowe nakładki są bardzo wygodne i zapewniają izolację na przyzwoitym poziomie – dają radę nawet w głośnych pomieszczeniach.

Bajka się kończy, gdy bierzemy pod lupę przewody – są liche, łatwo można je uszkodzić, ale w tej cenie trudno spodziewać się czegoś lepszego. Na pocieszenie: do wyboru mamy całą paletę kolorów – od różu po czerń – oraz nieco droższą wersję z mikrofonem (SHE3595), która nie różni się jakością dźwięku od opisywanego modelu.

OCENA 9+

Brainwavz Alpha

2. miejsce Cena: 79 zł

Ich konstrukcja nie wygląda na solidną (najsłabszym punktem wydaje się cienki i plączący się kabel), dlatego te dokanałówki testowałem również podczas biegania. I proszę, po wielu kilometrach są nadal całe i zdrowe. **Alphy charakteryzują się nieco wycofaną średnicą i dość mocnym, choć mało zróżnicowanym basem.** W zestawie są trzy komplety silikonowych końcówek w kilku rozmiarach. Gdyby tylko scena była nieco szersza, byłyby idealne.

OCENA 8+

Sennheiser MX 365

3. miejsce Cena: 47 zł

Jeśli kogoś męczą zatkane dokanałówkami uszy, a izolacja nie jest najważniejsza, to powinien wypróbować dousznej konstrukcji firmy Sennheiser. Słuchawki są zaskakująco wygodne – nawet bez nakładek z zestawu. Na pierwszym planie tony wysokie, **MX365 grają jasno, zdecydowanie nie jest to opcja dla miłośników mięsistego basu** (hip-hopowe bity zabrzmią na nich płasko, za to kobiece wokale będą zachwycać).

OCENA 8

PORÓWNANIE

	Philips SHE3590	Brainwavz Alpha	Sennheiser MX 365
Parametry	Przetworniki: b.d., 12 Hz – 23,5 kHz • Kabel: 1,2 m, mini-jack • Mikrofon: nie • Waga: 11 g	Przetworniki: b.d., 15 Hz – 28 kHz • Kabel: 1 m, mini-jack • Mikrofon: nie • Waga: 10 g	Przetworniki: b.d., 20 Hz – 20 kHz • Kabel: 1,2 m, mini-jack • Mikrofon: nie • Waga: 12 g
Plusy	świetny stosunek ceny do możliwości • dobra izolacja • scena bez zarzutu • muzykalne, uniwersalne	dobra jakość dźwięku w stosunku do ceny • nakładki w zestawie	grają czysto i jasno • świetnie leżą w uszach • dostępne w różnych kolorach
Minusy	nie najlepszej jakości przewód	kiepskie oddanie przestrzeni • w tej cenie jakość wykonania mogłaby być lepsza	brak izolacji • skromny bas • tylko jedna para nakładek w zestawie

SŁUCHAWKI Z MIKROFONEM

Kingston HyperX Cloud

2. miejsce Cena: 300 zł

Ten model charakteryzuje się dobrym odwzorowaniem dźwięku w przestrzeni (niestety małej) i **nienagannym wyciszeniem hałasów zewnętrznych**. Jeśli mikrofon nie jest potrzebny, to można go bez problemu odpiąć. Ich brzmienie sprawdzi się w większości gatunków muzycznych. Na minus zaliczam niektóre elementy konstrukcji („zabawkowy" pilot w przewodzie, brak możliwości odłączenia kabla od słuchawek). Do szczęścia brakuje nieco niższej ceny.

OCENA 9

SteelSeries Flux

3. miejsce Cena: 100 zł

Bas wylewa się tu na wszystkie pasma, chwilami jest go wręcz za dużo. Fluksy są bardzo solidne (szczególnie pałąk z bardzo twardej gumy) i zgrabne. **Jako pancerny sprzęt mobilny, np. do przenośnej konsoli lub tabletu, będą świetne.** Ciekawostka: gniazda do podłączenia kabli są na obu nausznikach, możemy więc np. dzielić się dźwiękiem ze smartfona lub komputera z innym użytkownikiem, który podepnie się ze swoimi słuchawkami.

OCENA 7+

Superlux HMC631

1. miejsce Cena: 239 zł

Zapewniają wszystko, czego potrzeba w grach – głębię i szerokość sceny, **dobre pozycjonowanie, odpowiednią ilość basu, kierunkowy mikrofon** gwarantujący przyzwoity poziom nagrań, wygodę użytkowania nawet podczas długich sesji, a także dobre tłumienie otoczenia. Przy okazji nie najgorzej brzmią (czytelna średnica i góra, brak przekłamań), co czyni z tego modelu słuchawki uniwersalne.

Długi kabel zakończony jest dwoma wtykami jack (mikrofon, słuchawki), umieszczony jest na nim pilot sterujący głośnością, z opcją wyciszenia zamontowanego na stałe mikrofonu. Co prawda docisk do skroni jest duży, a waga spora (350 g), ale sytuację ratują obrotowe kopuły, dzięki którym słuchawki łatwo dopasowują się do kształtu głowy.

Przyzwoicie zagrają nawet z integry, ale po podłączeniu choćby do Xonara DX zyskują pod każdym względem. Szkoda tylko, że w zestawie nie ma welurowych padów, bo w skóropodobnych mocno pocą się uszy.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Superlux HMC631	Kingston HyperX Cloud	SteelSeries Flux
Parametry	Przetworniki: 51 mm, 20 Hz – 20 kHz • Kabel: 3 m, 2 x mini-jack • Mikrofon: tak, wyłączany • Waga: 350 g	Przetworniki: 53 mm, 15 Hz – 25 kHz • Kabel: 1 + 2 m, 2 x mini-jack • Mikrofon: tak, odłączany i wyłączany • Waga: 350 g	Przetworniki: 40 mm, 18 Hz – 28 kHz • Kabel: 2 m, 2 x mini-jack + mini-jack 2 w 1 • Mikrofon: tak • Waga: 200 g
Plusy	uniwersalne: do gier, muzyki i filmów • dobra jakość nagrań wykonanych mikrofonem...	sprawdzą się zarówno w grach, jak i muzyce • odpinany mikrofon • bogate wyposażenie	poręczne, składane, solidne • dookólny mikrofon na przewodzie • możliwość podłączenia drugich słuchawek
Minusy	...niestety zamocowanym na stałe • w pudełku tylko słuchawki	cena • słaba jakość niektórych elementów	tylko dla miłośników basu

SŁUCHAWKI DLA GRACZY

Ozone Rage 7HX

2. miejsce Cena: 230 zł

Model 7HX wyposażony jest we wbudowany procesor z obsługą dźwięku przestrzennego w standardzie 7.1 i daje **całkiem niezły efekt pozycjonowania**. Lokalizacja odgłosów jest poprawna, z kolei bas nie jest przesadnie wysunięty, co często rujnuje dźwięk w headsetach dla graczy. Nie wszystkim spodobają się jednak czerwone diody LED, które wypełniają wyżłobienia na nausznikach (dioda jest też na mikrofonie).

OCENA 8+

Logitech G430

3. miejsce Cena: 280 zł

Rzucająca się w oczy niebieska stylistyka, obrotowe muszle, poduszki pokryte pianką z siateczką, metalowe części do regulacji, wokół twardy plastik. **Nie jest źle, chociaż podczas gimnastyki nauszników słychać delikatne trzaski.** Na stałe przymocowano zarówno mikrofon, jak i przewód sygnałowy – na szczęście jest w oplocie, co powinno pozytywnie wpłynąć na jego żywotność. W komplecie otrzymujemy kartę dźwiękową podłączaną przez USB, która imituje dźwięk w układzie 7.1.

OCENA 7+

Turtle Beach Ear Force Z60

1. miejsce Cena: 270 zł

Producent podkreśla przede wszystkim fakt zastosowania **olbrzymich przetworników o średnicy aż 60 mm**. Sugeruje to potężny bas, który rzeczywiście jest tu obecny i schodzi bardzo nisko – o ile tylko występuje w materiale źródłowym, bo same z siebie Z60 są dość neutralne. **Daje to bardzo dobre efekty zarówno w grach, jak i przy słuchaniu muzyki** czy oglądaniu filmów. W zestawie znajduje się odłączana karta dźwiękowa USB, niezbędna, by włączyć wirtualny dźwięk 7.1 (w standardzie DTS Headphone), przełączać się między profilami (do wyboru neutralny, gra, film lub muzyka), a także mieć dostęp po pokrętełach regulacji głośności. Dwóch, bo w systemie widać dwie karty: główną oraz do prowadzenia rozmów głosowych.

W zestawie jest też odłączany (fizycznie i guzikiem) mikrofon kierunkowy. Słuchawki można podłączyć bezpośrednio do pada od konsoli czy smartfona – sprawują się równie dobrze.

Pady pokryte są szorstkim materiałem, co na początku może się wydawać mało wygodne. W praktyce jednak nie przeszkadza, a zwiększa trwałość.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Turtle Beach Ear Force Z60	Ozone Rage 7HX	Logitech G430
Parametry	Przetworniki: 60 mm, 18 Hz – 28 kHz • Kabel: 1 + 1,3 m, mini-jack 2-w-1, USB • Mikrofon: tak, odłączany, wyłączany • Waga: 265 g	Przetworniki: 40 mm, 20 Hz – 20 kHz • Kabel: 2,9 m, USB • Mikrofon: tak, odłączany, wyłączany • Waga: 344 g	Przetworniki: 40 mm, 50 Hz – 20 kHz • Kabel: 2,3 m, mini-jack 2 w 1, USB • Mikrofon: tak, wyłączany • Waga: 255 g
Plusy	sprawdzą się zarówno w grach, jak i w muzyce • odpinany mikrofon • odłączana karta dźwiękowa	solidność konstrukcji • niezłe odwzorowanie dźwięku w przestrzeni (jak na słuchawki stereofoniczne)	kable w oplocie • na kablu niewielki kontroler z regulacją głośności i opcją włączenia lub wyłączenia mikrofonu
Minusy	zdarzające się problemy z dostępnością	podłączenie tylko przez USB	kiepska dołączona karta • kabel montowany na stałe

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

GŁOŚNIKI 2.1

Modecom MC-MSF15

1. miejsce Cena: 160 zł

Dwie satelitki po 2,5 W każda i niewielki subwoofer o mocy 10 watów z dobrym kopniakiem. Wszystko to obudowane płytami MDF i zamaskowane wiśniową okleiną imitującą drewno. Estetycznie i z klasą – w tej cenie jest nawet lepiej niż dobrze, więc na czymś się to musiało odbić. Padło na przewody – są bardzo krótkie i posiadacze dużych biurek mogą mieć problem z podłączeniem kolumienek do wzmacniacza znajdującego się w głośniku niskotonowym.

Plus za panel sterowania dźwiękiem w jednej z satelitek. Nie będziemy go jednak eksploatować, bo zestaw posiada mocny bas, czysto pracujący subwoofer i muzykalne brzmienie. **Gracze, melomani i miłośnicy kina będą zachwyceni** – w tej cenie trudno o lepszy zestaw.

OCENA 9+

PORÓWNANIE

	Modecom MC-MSF15	Microlab FC-330	Modecom MC-MHF60U
Parametry	Moc: 2 x 2,5 W + 10 W • Regulacja: głośność, tony niskie i wysokie	Moc: 2 x 16 W + 24 W • Regulacja: głośność, tony niskie	Moc: 2 x 15 W + 30 W • Regulacja: głośność, tony niskie, tony wysokie • gniazdo USB • wejście liniowe • pilot
Plusy	jakość wykonania • dynamiczne, ciepłe brzmienie • mocny bas • panel z regulacją barwy • stosunek cena/jakość	wysoka jakość dźwięku • stabilna konstrukcja • chłodzenie elektroniki dużym radiatorem	czyste brzmienie – do tańca i do różańca • gniazdo USB • wejście liniowe • pilot w zestawie • zatrzaski na przewody
Minusy	krótkie przewody	bardzo krótkie przewody • pokrętła na subwooferze	pokrętła i włącznik na subwooferze • cena

Microlab FC-330

2. miejsce Cena: 220 zł

W tym zestawie można eksperymentować ze wzornictwem – wystarczy zdemontować maskującą kolumienki czarną siateczkę. Pod maską dwie membrany: wysokotonowa i średniotonowa. W połączeniu z subwooferem świetnie oddają zarówno tony niskie, jak i wysokie **– w grach i filmach akcji sprawdzają się celująco.** Problematyczna może okazać się regulacja – pokrętła umieszczono na głośniku niskotonowym, a pilota brak.

OCENA 9

Modecom MC-MHF60U

3. miejsce Cena: 350 zł

Zestaw charakteryzujący się uniwersalnym brzmieniem, szczegółowością i świetną separacją instrumentów. **Gra czysto nawet na maksymalnej głośności**, co powinno zadowolić miłośników pulsującej elektroniki i licznych eksplozji w grach czy filmach. Na tyłach kolumienek umieszczono zatrzaskowe mocowania kabli, dzięki czemu można w łatwy sposób wymienić głośniki. W komplecie pilot przewodowy.

OCENA 9

GŁOŚNIKI 2.0

Genius 2.0 SP-HF800A

1. miejsce Cena: 140 zł

Obudowa kolumn to połączenie twardego plastiku i drewna klonowego. Połączenie udane, bo głośniki sprawiają wrażenie solidnych. Przód surowy – membrany z dodatkiem miedzi, bez maskownic. Ponadto na jednym z głośników znajdziemy regulację głośności, wejście liniowe (co pozwala na podłączenie telefonu czy odtwarzacza MP3 bez potrzeby odłączania sprzętu od komputera) i pokrętło do regulacji barwy.

Szkoda tylko, że nie można oddzielnie regulować tonów wysokich i niskich. Zwłaszcza że tych ostatnich jest relatywnie mało – brzmienie jest poprawne i zrównoważone, ale miłośnicy basowego grania będą niepocieszeni (można się jednak ratować zmianą ustawień korektora graficznego w komputerze lub odtwarzaczu). Oszczędzą za to na lampce nocnej, którą bez problemu zastąpi bardzo mocno świecąca dioda. Irytuje nawet w dzień, ale na szczęście wystarczy zakleić ją kawałkiem taśmy izolacyjnej – a jeśli to za mało, można czynność powtórzyć dwa lub trzy razy.

OCENA 9

PORÓWNANIE

	Genius 2.0 SP-HF800A	Edifier SPK-EF-R1100	Modecom MC-HF10
Parametry	Moc: 2 x 10 W • Regulacja: głośność, barwa	Moc: 2 x 21 W • Regulacja: tony niskie, głośność	Moc: 2 x 5 W • Regulacja: głośność, tony niskie i wysokie
Plusy	design może się podobać • czyste i zrównoważone brzmienie • wejście liniowe	jakość dźwięku (szczególnie tonów wysokich i średnicy) i wykonania • spora moc	muzykalne brzmienie • niewielkie gabaryty • osobna regulacja basów i sopranów
Minusy	jeden potencjometr do regulacji barwy • bardzo jasna dioda	niedosyt basu, szczególnie w filmach akcji i wybuchowych grach • kabel zasilający zamontowany na stałe	mała moc • odczuwalne braki niskich tonów • włącznik w niewygodnym miejscu (tył jednego z głośników)

Edifier SPK-EF-R1100

2. miejsce Cena: 289 zł

Producent przyłożył się do wykonania: płyta MDF oklejona na czarno, wszystko idealnie spasowane. Brzmienie **sprawdzi się w większości gatunków muzycznych, ale miłośników basowych uniesień raczej nie zadowoli**. Rekompensatą jest przyzwoita separacja dźwięków – w FPS-ach usłyszysz różnicę między wybuchem za winklem a granatem, który eksploduje pod nogami.

OCENA 8+

Modecom MC-HF10

3. miejsce Cena: 119 zł

Najlepszy przykład na to, że **mimo małej mocy niewielkie biurkowce mogą zagrać muzykalnie i szczegółowo**. Nawet w duecie ze starym laptopem czy kiepską kartą dźwiękową. Nie nastawiaj się jednak na głębokie basy – brzmieniu brakuje ciężkości, co jest typową przypadłością niedrogich zestawów stereo. Lekką poprawę umożliwi zabawa z pokrętłami korekcji barwy – umieszczono je na boku jednej z kolumienek z MDF-u.

OCENA 8

Nvidia GeForce GTX 1080

Cena: 3600 zł | Dostarczył: Nvidia | www.nvidia.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1607 MHz (1733 MHz Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR5X • **Taktowanie pamięci:** 10 000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 180 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x turbina, dwuslotowe • **Wymiary:** 270 x 100 x 38 mm • **Waga:** 1030 g

Najszybsza karta graficzna i masa przyszłościowych technologii.

CD-ACTION POWER!

Według zapowiedzi i oficjalnych materiałów Nvidii pierwsza karta graficzna oparta na nowej architekturze Pascal, GeForce GTX 1080, miała wymiatać. Przed premierą pojawiały się wprawdzie teorie spiskowe kwestionujące wydajność układu, ale rzeczywistość okazała się niemal równie piękna, jak to obiecywano.

Wystarczy zobaczyć wyniki testów. Nasza maszyna testowa wcale nie ma najmocniejszego dostępnego na rynku procesora, więc w mało wymagających dla GPU scenariuszach GTX 1080 jest obecnie nieco wolniejszy od GTX-ów serii 900 (mało kto połączy jednak „taniego" Core i5 z GPU za 3000 zł, by grać w Full HD). Ale im rozdzielczość i poziom detali wyższe, tym przewaga nad dotychczas najszybszym GTX-em 980 Ti większa. Innymi słowy faktycznie mamy nowego króla wydajności, a także kartę, która pozwala na granie w 4K. Oczywiście nie w każdym tytule – tyle że nawet Wiedźmin 3 na detalach uber osiąga we „wrednym" (czyli naprawdę zasobożernym) miejscu testowym 45 fps-ów!

Zresztą nowy GeForce jest w wymagających tytułach mniej więcej dwukrotnie szybszy od obecnie najpopularniejszej karty graficznej według Steama, czyli GTX-a 970. I to na standardowych ustawieniach, a GTX-y 1080 Founder's Edition można podkręcić do ponad 2 GHz, czyli o około 20%!

Warto przy tym pamiętać, że w testach mieliśmy wersję referencyjną (bo tym jest w istocie Founder's Edition), wyposażoną w chłodzenie oparte na pojedynczej turbinie wydmuchującej powietrze poza obudowę. Nie jest to najwydajniejszy system, jaki można sobie wyobrazić, zwłaszcza w dobrze wentylowanej obudowie, więc w przyszłości na rynku na pewno pojawią się jeszcze szybsze egzemplarze. I do tego najpewniej także tańsze, bo zalecana cena wersji FF jest o 100 dolarów, czyli ponad 500 zł, wyższa od zalecanej dla innych wersji GTX-ów 1080.

Ale nawet obecnie GTX 1080 oferuje równie dobry stosunek wydajności do ceny co GTX 980 Ti i niewiele gorszy niż GTX 970. Jeśli dodać do tego bardzo rozsądne zapotrzebowanie na energię i wysoką kulturę pracy, trudno się Pascalami nie zachwycić. A to jeszcze nie wszystko, bo Nvidia dorzuciła do Pascali trochę nowych technologii, o których więcej w ramce poniżej.

Z zakupami lepiej się jednak wstrzymać. I to nie tylko dlatego, że niedługo do sklepów trafią tańsze GTX-y 1080, ale przede wszystkim ze względu na zapowiadaną na 10 czerwca premierę GTX-a 1070, który również ma być od Titana X szybszy – za około 1800 zł. Nie można też zapominać o AMD, które nowe karty pokaże najpewniej na początku czerwca – i jeśli wierzyć przeciekom, będzie wśród nich model szybszy od dotychczasowych Rądeonów, tyle że w cenie poniżej 1500 zł. Będzie się działo! ■AI

PODSUMOWANIE

+ najwydajniejsza zawsze i wszędzie • z paroma nowymi technologiami dla graczy • dodatkowo zoptymalizowana pod VR • z wbudowanym procesorem audio • potrzebuje mało prądu • 8 GB RAM-u • bardzo dobrze się podkręca • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach

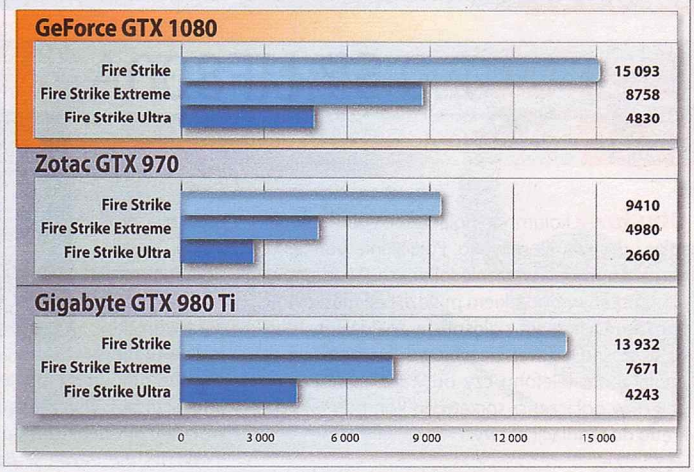
– dużo droższa od poprzednika (acz tańsza od dotychczasowego lidera) • Founder's Edition jest o ponad 500 zł droższa od wersji zwykłych

OCENA **8**

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce GTX 1080	Zotac GTX 970	Gigabyte GTX 980 Ti
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	122	128	127
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	87	49	79
2560 x 1440	51	28	47
3840 x 2160	21	12	20
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	175	96	153
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	104	52	86
2560 x 1440	78	37	66
3840 x 2160	45	23	38
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	111	118	117
Bardzo wysokie detale			
1920 x 1080	100	107	107
2560 x 1440	87	91	107
3840 x 2160	77	43	69

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

NAJWAŻNIEJSZE NOWE TECHNOLOGIE

Ansel
W skrócie to narzędzie do robienia screenshotów. Ze swobodną kamerą, dowolnie ustawianą rozdzielczością i maksymalnym poziomem detali, na jaki pozwala silnik danej gry. Technologia ta musi być jednak dodana przez twórców, co w przypadku Wiedźmina 3 oznaczało na szczęście dopisanie zaledwie 150 linii kodu. Co ważne, będzie to dostępne na wszystkich GeForce'ach od serii 600 wzwyż.

VRWorks Audio
Czyli wbudowany w kartę graficzną procesor do przetwarzania dźwięku. Przygotowany specjalnie z myślą o VR, ale można z niego będzie korzystać także w normalnych tytułach. Co ważne, ma trafić do wszystkich kart z chipami Pascal, jest więc szansa, że się upowszechni (bo AMD też takie coś ma – nazywa się to TrueAudio i pojawiło się w 2013 roku, tyle że trafiło tylko do niektórych chipów i nadal niemal żadna gra z tego nie korzysta...).

Fast Sync
Pozwala połączyć zalety V-Synca (idealny obraz bez zniekształceń) z brakiem opóźnień charakterystycznych dla grania z absurdalnie wysoką liczbą fps-ów. FS opracowano z myślą o CS:GO i podobnych tytułach o niskich wymaganiach: dzięki niemu karta generuje maksymalną liczbę klatek jak przy braku V-Synca, ale przechowuje je w buforze, a na monitor wypuszcza tylko te z nich, które są potrzebne do uzyskania 60 fps-ów (czy ile tam wspiera monitor).

Async Compute
Technologia pozwalająca GPU decydować o kolejności wykonywania zadań zlecanych przez silnik gry. GeForce'y serii 900 radzą sobie z tym gorzej niż Radeony, GTX 1080 takich problemów nie ma.

VRWorks Graphics
Zbiór technologii, które wzięte do kupy pozwalają między innymi przyspieszyć o 50% generowanie pikseli, a o 100% przekształcanie geometrii na potrzeby VR.

Krüger&Matz LIVE 3+

Cena: 1000 zł | Dostarczył: Krüger&Matz | www.krugermatz.com

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 615, 4 x 1,5 GHz, 4 x 1 GHz • **Grafika:** Adreno 405 • **Ekran:** IPS, 5,2 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** GSM, GPRS, EDGE, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b, g, n • **Baterie:** 2480 mAh – wbudowana, 3520 – wymienna • **Dodatkowe:** dual SIM, GPS, Glonass, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 16 Mpix • **Wymiary:** 144 x 73 x 13 mm • **Waga:** 195 g

Ekrany Full HD w telefonach kosztujących ok. 1000 zł to już standard. Taki też dostajemy w tym przypadku.

Dodatkową, wymienialną baterię można ładować osobno. Urządzenie jest też tak skonstruowane, by na początku korzystać właśnie z niej.

Wiele niecodziennych i ciekawych rozwiązań za rozsądne pieniądze.

To bardzo ciekawy telefon – przede wszystkim dlatego, że **ma dwie baterie**. Jedna jest na stałe zaszyta w obudowie, drugą zaś możemy wymieniać. O dziwo, pomysł się sprawdza. W przypadku, gdy włożone są dwie baterie, sprzęt rozładowuje najpierw tę większą, zewnętrzną, o pojemności 3520 mAh. Dopiero gdy ta ledwie zipie, telefon przerzuca się na ogniwo wewnętrzne, które ma pojemność 2480 mAh. Świetna sprawa, bo jak komuś zależy, to zewnętrzny akumulator można wyciągnąć bez wyłączania telefonu i wymienić na naładowany lub doładować w zewnętrznej ładowarce. Ale przy normalnym użytkowaniu taka żonglerka nie będzie potrzebna: czas działania sprzętu na bateriach jest bardzo długi. Producent deklaruje co prawda 17 h odtwarzania filmów, a nam wyszło ok. 14 h – to jednak wciąż wynik bardzo dobry i porównywalny z osiągami tabletów. Pod pełnym obciążeniem telefon będzie działać ponad 6 h, co ucieszyło mnie, starego ingressowca nawet bardziej niż całkiem sprawny GPS i dobry ekran o rozdzielczości Full HD. Odważnym ruchem ze strony projektantów było na pewno zastąpienie gniazda mini-USB nowoczesnym USB Type-C. To symetryczny port, na pewno łatwiejszy w ogarnięciu i bardziej odporny od poprzednika – ale musicie pamiętać, by brać ze sobą jeśli nie ładowarkę, to przewód, który dostaniecie w zestawie: tego rodzaju złączy po prostu jeszcze nie ma w powszechnym użyciu i poza domem raczej telefonu nie doładujecie.

Parametry techniczne nie budzą większych zastrzeżeń: cieszy dużo pamięci, ale wydajnościowo cudów po telefonie za ok. 1000 zł nie ma co oczekiwać. **Starcza niby do wszystkiego, ale czasem się przykrztusi**, co widać głównie podczas zabaw z grafiką 3D. Generalnie jednak w codziennym użytkowaniu jest OK. Podobają mi się dwa gniazda na karty SIM oraz lekki, nieobciążony śmieciami Android 5.1. Zastrzeżenia można mieć do wyglądu – siłą rzeczy telefon nie jest smukły, ale z drugiej strony i tak nie wygląda monstrualnie, jak choćby oferująca podobne pojemności konkurencja spod znaku Pentagrama. Koniec końców polecam – to sprzęt innowacyjny i stosunkowo tani. ■J.Lo

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark Geekbench 3 (single/multi)	7881(*) 2705/650(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ dwie baterie na pokładzie i czas działania • niezły ekran • dwie karty SIM • sporo pamięci • wydajność wystarcza do codziennych sprawunków...

– ...czasem jednak potrafi się przykrztusić • design nie zachwyca • USB Type-C to jednak wciąż ciekawostka

OCENA 8+

ALTERNATYWA

Asus ZenFone Max | 1000 zł

Ma jedną baterię 5000 mAh, która starcza na wiele godzin działania pod pełnym obciążeniem. Ma jednak mniej wydajne podzespoły i ekran o niższej rozdzielczości.

Archos Diamond Plus

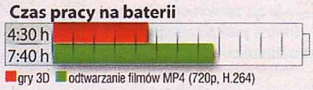
Cena: 1000 zł | Dostarczył: Archos | www.archos.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Mediatek MT6753 8 x 1,3 GHz • **Grafika:** Mali-T720MP3 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** GSM, GPRS, EDGE, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b, g, n • **Baterie:** 2850 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** dual SIM, GPS, Glonass, czytnik linii papilarnych, czujnik jasności, zbliżeniowy, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 i 16 Mpix • **Wymiary:** 153 x 76 x 8,4 mm • **Waga:** 160 g

Ładnie wygląda i jest całkiem stylowy, bo w obudowie zastosowano ramę z aluminium. Trochę inaczej sprawa się ma, jak popatrzymy na wydajność. W przeciwieństwie do zgromadzonej na tej stronie konkurencji za osiągi odpowiada tu układ MT6753, który – choć dość podobny i z tej samej półki cenowej – musi uznać wyższość Snapdragona 615. Nieco mniejszą wydajność czuć tutaj tak w codziennym użytkowaniu, jak w grach – również tych, które standardowo są zainstalowane. Dramatu nie ma – po prostu ma się wrażenie, że klatki animacji gdzieś uciekają, a sam sprzęt jest bardziej ociężały. Uczucie lekkości związane ze smukłą obudową umyka. Szkoda, bo ekran jest tu naprawdę wysokiej jakości. Bateria? Ani dobra, ani zła. Fakt – odstaje od konkurencji obok, ale tylko dlatego, że ta jest wyjątkowo mocna. Cztery i pół godziny działania pod pełnym obciążeniem przeciętnego użytkownika z całą pewnością zadowoli. Diamond Plus **to dobry telefon, ale zważywszy na możliwości – jednak nieco za drogi**. Gdyby kosztował tak z 200 zł mniej... ■B.Spears

TESTY

Czas pracy na baterii



gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark Geekbench 3 (single/multi)	6856(*) 608/2786(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ fajny ekran • lekka, dobrze wyglądająca obudowa • niezły aparat • dwa gniazda SIM

– czuć, że interfejs muli np. przy przewijaniu okien • wydajność mogłaby być nieco wyższa • jak na możliwości – za drogi

OCENA 7+

ALTERNATYWA

Huawei P8 Lite | 750 zł

Też osiem rdzeni, ale zegar nieco niższy, bo 1,2 GHz. Wiadomo, że dostanie aktualizację do Androida 6.0, co w przypadku Diamond Plusa nie jest jeszcze pewne.

Huawei Honor 5X

Cena: 1100 zł | Dostarczył: Huawei | consumer.huawei.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 615, 4 x 1,5 GHz, 4 x 1 GHz • **Grafika:** Adreno 405 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** GSM, GPRS, EDGE, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b, g, n • **Baterie:** 3000 mAh, wymienna • **Dodatkowe:** dual SIM, GPS, Glonass, czytnik linii papilarnych, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 13 Mpix • **Wymiary:** 151 x 77 x 8,2 mm • **Waga:** 158 g

Najbardziej znaczące w Honor 5X są **bardzo wysoka kultura pracy i zoptymalizowane zużycie energii**. Przy zastosowaniu baterii o pojemności 3000 mAh telefon działa niemal tyle co konkurencja wyposażona w ogniwa nawet i dwukrotnie większe. Już to robi wrażenie. A mamy jeszcze bardzo dobrej jakości ekran, który zachwyca zakresem jasności pozwalającym na bezproblemową pracę w pełnym słońcu oraz aluminiową, smukłą obudowę. Jest stylowo, co jak na telefon kosztujący ok. 1000 zł, stanowi sporą zaletę. Bebechy to przede wszystkim układ Snapdragon 615 – czyli standard w urządzeniach z tej półki cenowej. I jak to bywa w takich przypadkach: czasem przytnie, ale na ogół jest OK. System w każdym razie chodzi nad wyraz płynnie. To Android 5.1, tyle że Huawei zmodyfikowało go swoją nakładką, która sprawia, że pod względem użytkowania Honor 5X przypomina bardziej iPhone'a, co jak dla mnie jest wadą. Jestem fanem czystych i eleganckich robocików, a tu wszystkie przyzwyczajenia z poprzednich telefonów z systemem Google'a idą do kosza. ■J.Lo

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark Geekbench 3 (single/multi)	8072(*) 687/2917(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetna aluminiowa obudowa • bardzo dobrej jakości ekran • świetne wykorzystanie baterii • dual SIM • dobrej jakości aparat

– nieintuicyjna i moim zdaniem niepotrzebna nakładka na Androida

OCENA 8+

ALTERNATYWA

LG K10 | 800 zł

Tańszy i słabszy pod względem osiągów, ale jeśli chodzi o jakość wykonania i ogólne wrażenia, to w przedziale do 1000 zł nie ma sobie równych. No i system to Android w wersji 5.1 z obiecaną aktualizacją do 6.0.

Pebble Time Steel

Cena: 850 zł | Dostarczył: Allor | www.cdaction.p

PARAMETRY • **System:** Pebble OS • **Procesor:** Snapdragon M4, 0,1 GHz • **Grafika:** jest • **Ekran:** e-papier z podświetlaniem LED, 1,25", 144 x 168, 64 kolory • **Pamięć:** 16 MB RAM • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0 • **Bateria:** 200 mAh, niewymienna • **Wodoodporność:** 30 m • **Dodatkowe:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, skórzany pasek, Gorilla Glass 2,5D, wibracje • **Wymiary:** 47 x 37,5 x 10,5 mm • **Waga:** 62 g

Do tego smartwatcha należy rekord Kickstartera, wynoszący ponad 20 milionów dolarów. Nic dziwnego – pierwszy Pebble był jedynym inteligentnym zegarkiem z czasem pracy podawanym w dniach, a nie godzinach, jak u konkurencji. Następca miał zaś – przy równie wysokiej wytrzymałości – dostać między innymi kolorowy wyświetlacz i więcej sensorów. Czego tu nie kochać?

Pebble Time występuje w dwóch wersjach, które różnią się nieco wyglądem (Steel jest poważniejszy, choć także nieco cięższy) oraz czasem pracy. Jednak nawet w tańszym modelu wynosi on do siedmiu dni, do których należy doliczyć jeszcze trzy trybu awaryjnego, w którym wyświetlany jest tylko czas. **Steel to według producenta do dziesięciu dni normalnego działania**, a przy moim profilu użytkowania z masą powiadomień, alarmami, liczeniem kroków i snu – około tygodnia. Co ważne, parę minut ładowania pozwala na dzień pracy, więc wystarcza, że od czasu do czasu robię to z nudów, gdy siedzę przy kompie.

Co Pebble Time może? To zależy od zainstalowanych programów. Swojego używam najczęściej do sprawdzania godziny, pogody i liczby przebytych kroków. Załatwia mi to jeden z darmowych cyferblatów, dzięki któremu wszystkie potrzebne informacje mam zawsze w zasięgu wzroku – bo ekran jest tu cały czas aktywny. Problemy pojawiają się jedynie w ciemnościach, kiedy to trzeba wstrząsnąć zegarkiem lub nacisnąć przycisk, by włączyło się podświetlenie – za to nawet w najostrzejszym słońcu nie ma problemu z czytelnością ekranu. Oczywiście e-papier nie jest tak kolorowy jak wyświetlacze konkurencji, ale za to nie pożera baterii.

Prócz tego Pebble pokazuje mi powiadomienia ze smartfona. Bez wyjmowania go z kieszeni widać, kto dzwoni (przyciskami da się też rozmowę odebrać lub odrzucić), można wyświetlać wiadomości z wybranych aplikacji – o ich nadejściu powiadamia szturchnięcie w rękę, do wyboru jest także kilka innych typów wibracji, w tym taka w rytm muzyczki z Mario. W standardzie jest też budzik rozpoznający fazy snu i pilot do odtwarzacza muzycznego. Dodatkowe programy pozwalają wyświetlać kompas lub mapę okolicy, a także podgląd z aparatu foto. Dzięki zgodności z Endomondo niewielkim problemem jest brak wbudowanego pulsometru – Pebble może wyświetlać informacje pochodzące z pasa, znacznie dokładniejsze niż to, co oferują smartwatche.

Wady? Trudno Pebble'em zaimponować, bo choć ma wbudowany mikrofon, nie da się skorzystać z głosowych asystentów w rodzaju Siri czy Google Now, służy tylko do tworzenia notatek lub dyktowania odpowiedzi (ale nie na iOS-ie). **Time nie ma również dotykowego ekranu, tylko tradycyjne przyciski** (cztery), ładuje się go zaś kabelkiem (specjalnym), a nie bezprzewodowo.

CD-ACTION POWER!

Jeden z niewielu smartwatchów, które mają sens.

W praktyce zupełnie mi to jednak nie przeszkadzało. Ważne, że ma cały czas włączony ekran i błyskawicznie reaguje na polecenia, a do tego bez problemu przeżyje zamoczenie w wodzie. W razie potrzeby da się w nim wymienić pasek, a na parodniowy wyjazd nie trzeba brać ładowarki. Przydałby się tylko ekran o większej przekątnej – ramki wokół niego są duże, choć czy wygląda to źle, zależy od używanych programów/cyferblatów.

Ogólnie jednak choć Pebble Time Steel nie ma tylu bajerów co konkurencja, **jest obecnie chyba najsensowniejszym smartwatchem dostępnym na rynku**, niezależnie od tego, czy masz smartfona z Androidem, czy iOS-em. A jeśli do tego uda ci się go upolować w niższej cenie (swojego dostałem na aukcji za 400 zł), to już w ogóle nie ma się nad czym zastanawiać.

PS: Cena na górze jest z niemieckiego Amazonu. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **bateria wystarcza na tydzień • ekran jest cały czas włączony • wodoodporność • bezproblemowa wymiana bransolety • płynne działanie • bardzo dużo dodatkowych aplikacji i cyferblatów • zgodność z Androidem i iOS-em**

➖ **mniej bajerów niż u konkurentów z Android Wear • duża ramka wokół ekranu**

OCENA 8

ALTERNATYWA

Pebble Time | 520 zł

Wygląda trochę bardziej plastikowo i krócej działa na baterii, ale to nadal średnio siedem dni. Ma identyczny wyświetlacz i możliwości, działają na nim te same programy, jest też o milimetr cieńszy.

Razer Nabu

Cena: 470 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.pl

PARAMETRY • **System:** brak danych • **Procesor:** brak danych • **Grafika:** jest • **Ekran:** OLED, 128 X 16, czarno-biały • **Pamięć:** brak danych • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0 • **Bateria:** brak danych, niewymienna • **Wodoodporność:** tylko na pryskanie • **Dodatkowe:** akcelerometr, wibracje • **Wymiary:** 81 x 63 x 13,6 mm (wersja M/L) • **Waga:** 30 g

Wyświetlacz OLED pozwala na wygodne czytanie powiadomień z telefonu, a także sprawdzenie czasu, liczby kroków czy spalonych kalorii.

Opaska fitness producenta znanego ze sprzętu gamingowego? Choć wydaje się to dziwne, w praktyce sprawdza się równie dobrze co modele konkurencji. A nawet lepiej, bo wbudowany wyświetlacz OLED pozwala czytać wiadomości, sprawdzać godzinę czy liczbę spalonych kalorii bez potrzeby wyciągania smartfona z kieszeni. Do tego jest on umieszczony w taki sposób, że znajduje się po wewnętrznej stronie ręki, jego zawartość nie jest więc widoczna dla osób postronnych – mała rzecz, a cieszy.

Do pełni szczęścia potrzebny jest oczywiście program Razera. Dostępny zarówno na iOS-ie, jak i Androidzie, pozwala przeprowadzić pierwszą konfigurację (najważniejszy jest wybór ręki, na której będzie noszony), a potem sprawdzać historię dni i nocy (czyli kroków i długości snu) czy ustawić alarm. Pod tym względem nie ma jednak co porównywać Nabu do smartwatchów, choć pozwala np. użyć przycisku do robienia zdjęć w smartfonie. Razer potrafi też coś, czego nie ma konkurencja – jeśli włączy się odpowiednią opcję, to uścisk dłoni z inną osobą noszącą Nabu spowoduje automatyczną wymianę danych osobowych. Wygodne – o ile kogoś takiego znajdziesz.

Problemem jest jednak dość wysoka cena. Fitnessowa konkurencja wprawdzie nie jest tańsza, ale w porównaniu do Pebble, oferującego znacznie większe możliwości – 470 zł to sporo. Gdy jednak trafi się w promocji (a jest na to szansa, bo taki Nabu X jest teraz dostępny za pół ceny), warto się skusić. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **bateria wystarcza na 5-6 dni • wyświetlacz OLED • zgodność z Androidem i iOS-em • odporny na zachlapanie**

➖ **ale na zanurzenie już nie • dość wysoka cena jak na możliwości • łatwo się brudzi**

OCENA 6

ALTERNATYWA

Razer Nabu X | 100 zł

Zamiast wyświetlacza OLED ma trzy różnokolorowe diody, a miejsce twardej opaski zajęła miękka z silikonu. W liczeniu kroków i godzin snu jest jednak równie dobra, a kosztuje znacznie mniej.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Lenovo Moto 360 Sport 2nd gen

Cena: 1400 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com

PARAMETRY • **System:** Android Wear • **Procesor:** Snapdragon 400, 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 305, 450 MHz • **Ekran:** okrągły IPS, 1,37", 360 X 325, multitouch • **Pamięć:** 512 MB RAM, 4 GB flash • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0, Wi-Fi • **Bateria:** 300 mAh, niewymienna • **Wodoodporność:** IP67 • **Dodatkowe:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, GPS, plusometr (PPG), barometr, mikrofon, silikonowy pasek, Gorilla Glass 3 • **Wymiary:** 45 x 45 x 11,5 mm • **Waga:** 54 g

Chciałbym pokochać smartwatche i wierzę w to, że kiedyś bardzo duża liczba ludzi będzie je nosić – a już na pewno osoby lubiące uprawiać sport (historia zna zresztą przypadki, że dzięki zapisowi stanu pracy serca dokonanemu przez smartwatcha udało się uratować życie). Na razie jednak ta technologia (pomijając Pebble'a) to śmiech i żałość z jednego prostego powodu. Czas pracy. **Zegarek, który się wyładowuje dosłownie od samego patrzenia mu na tarczę**, a przy normalnym używaniu (czyli korzystaniu z powiadomień i bez wyłączania ekranu) wystarcza na jakieś 7 godzin? Można starać się ten czas wydłużyć, choćby wyłączając ekran, ale wtedy dochodzi do absurdalnej sytuacji, w której po podniesieniu ręki, by zobaczyć, która godzina, czekamy jakąś sekundę (!) na włączenie wyświetlacza. Twórcy chwalą się baterią o pojemności „aż" 300 mAh... i to wiele tłumaczy. Indukcyjne zasilanie odbywa się tylko przez firmową ładowarkę o specyficznym kształcie. Jeśli masz klasyczną, płaską, na nic się nie przyda. Oryginalny zasilacz trzeba więc ze sobą ciągle nosić, a np. doładowanie przez power bank nie wchodzi w grę. Plusem Moto 360 jest za to precyzyjnie działający GPS, nieustępujący tym z dobrych telefonów. Sprzęt ma też czujnik tętna, ale wskazywał on zupełnie inne wartości niż profesjonalna maszyna na siłowni (po dwudziestu minutach ćwiczeń kardio stwierdził, że moja aktywność jest nieco wzmożona). Mając taki wybór, nie ufam zegarkowi.

Jakby tego było mało, połączenie z telefonem często samo się zrywało (i z Nexusem, i z iPhone'em), a korzystanie z aplikacji, np. Google Maps, to zadanie dla bardzo cierpliwych. Żeby było jeszcze ciekawiej, silikonowego paska nie da się normalnie wymienić, więc jeśli coś się z nim stanie z winy użytkownika, łatwo z naprawą na pewno nie będzie. Cóż, **nie polecam nikomu**, bo wiem, że gdybym go np. dostał w prezencie, po paru dniach zabawy wylądowałby w szufladzie i został bardzo szybko zapomniany. Tym niemniej smartwatche to na pewno przyszłość i kto wie, może w okolicy 5. generacji już będą gadżetem, bez którego nie będę sobie mógł wyobrazić życia. ■ **MQc**

PODSUMOWANIE

+ czujnik tętna • dla lubiących biegać bywa bardzo przydatny

− czas pracy na baterii to żart • częste tracenie zasięgu • nie najlepsze działanie aplikacji • „jednorazowy" pasek

OCENA 3

ALTERNATYWA

Samsung Gear S2 | 1000 zł

Nieco tańszy, o podobnych do Moto funkcjach. Niestety zapewnienia o 2-3 dniach używania bez ładowania to raczej mrzonki.

REKLAMA

REKLAMA

MONITOR 27" G2770PF LED

AOC GAMING

zadowolenie.pl

Zestaw: MYSZ LUA + PODKŁADKA KANGA

250-2000 dpi oburęczna

antypoślizgowa powierzchnia

gwarancja 3 LATA

częstotliwość 144 Hz

czas reakcji 1 ms

Technologia AMD FreeSync™ eliminująca przerywanie, zrywanie klatek i opóźnienie sygnału wejściowego

www.zadowolenie.pl/cdaction

KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING

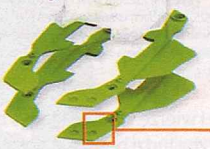
Mad Catz R.A.T. Pro X

Cena: 850 zł | Dostarczył: Mad Catz | madcatz.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** bezprzewodowa (zasięg: 10 metrów) • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 5000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** modularna budowa z możliwością wymiany ślizgaczy, boków, rolki, grzbietu i sensora, ogółem w zestawie 16 części do wyboru plus kluczyk; futerał, makra, możliwość dostosowania twardości rolki • **Wymiary:** 135 x 21 x 17 mm • **Waga:** 105-125 g (z baterią)

CD-ACTION POWER!

Bardziej gryzonia do własnych potrzeb dostosować się chyba nie da.



Ślizgacze są umieszczone na płozach, te zaś, podobnie jak sensor, przyczepiamy za pomocą silnych magnesów.

Możemy regulować opór rolki i wybrać jeden z trzech pierścieni, którym będziemy potem kręcić.

Podstawkę pod środkową część dłoni też można dostosować: wybieramy jedną z trzech i regulujemy wysunięcie.

Boki są odkręcane: by je wymienić, trzeba posłużyć się imbusem, który jest w zestawie.

Odnoszę wrażenie, że to zabawka przede wszystkim dla tych, którzy uwielbiają zestawy Lego Technics: podobnie jak one gryzoń kosztuje fortunę i **pozwala użytkownikowi na złożenie własnej, najbardziej dopasowanej do osobistych preferencji wersji urządzenia**. Doceniłem tę możliwość bardzo szybko, bo w konfiguracji, którą dostałem, ktoś zastosował ślizgacze ceramiczne. Skutek? No, może nie rozwaliłem sobie dłoni o klawiaturę, ale poślizg był taki, że celownik w CS:GO fruwał po ekranie jak szalony. Serio, ceramika z dobrą podkładką nadają urządzeniu takiego poślizgu, że trzeba nauczyć się kontrolować swe reakcje. Ale można też wymienić ślizgacze – R.A.T. Pro X ma ich w zestawie dwa komplety, a zmiana na ten drugi jest banalnie prosta. Podnosimy myszkę, odpinamy trzymające się na magnesach płozy ze ślizgaczami, przypinamy drugi komplet. Tyle!

W ten sam sposób można podmienić sensor, choć w komplecie dostajemy tylko jeden (kolejne można dokupić za 25 $). Również tylna część gryzonia jest wymienna – mamy aż trzy różniące się od siebie elementy, które dodatkowo możemy regulować pod względem długości. Pozostałe części, czyli boki, gdzie spoczywają kciuk i palce serdeczny oraz mały, da się przykręcić przy użyciu kluczyka w zestawie. Można też wybrać jedno z trzech wyłożeń rolki, a także dostosować opór, jaki stawia podczas kręcenia. Na tym tle soft wygląda skromnie, choć rzecz jasna posiada wszystkie potrzebne do szczęścia funkcje: możemy zmienić obłożenie klawiszy, przypisać im funkcje specjalne, makra, jak również dostosować parametry techniczne, a następnie całość przypisać do określonego profilu.

Szkoda tylko, że przycisk zmiany profili znajduje się na sensorze, a co za tym idzie – by się do niego dostać, należy podnieść urządzenie. Ogólnie jednak **gryzoń zachwyca tak wygodą, jak i dokładnością**. W sklepach znajdziecie dwie jego wersje z sensorami Pixart: optycznym PMW3310 i laserowym ADNS9800.

Niezależnie od wyboru, nowy Szczur będzie wam dobrze służył – oczywiście jeśli zdecydujecie się wydać małą fortunę. Bo **za kwotę, którą trzeba wyłożyć na Pro X, można kupić trzy inne myszki z naprawdę wysokiej półki**, co czyni nowego R.A.T.-a bezsensownym pod względem ekonomicznym. No ale kto bogatemu zabroni? ■ **J.Lo.**

PODSUMOWANIE

➕ **wysoka precyzja • modularna budowa i niespotykane możliwości dostosowania • wygodna • bogaty soft • niesamowicie oryginalny wygląd**

➖ **absurdalnie droga! • alternatywne sensory osobno w Polsce praktycznie niedostępne • przycisk zmiany profili pod myszką**

OCENA 6

ALTERNATYWA

Roccat Nyth | 550 zł

Nie jest tak rozbudowana, jeśli chodzi o dozwolone kombinacje, ale i tak da się wymieniać panele boczne i przyciski pod kciukiem. W zestawie dostajemy kilka ich wersji, dodatkowe zaś możemy we własnym zakresie wydrukować na drukarce 3D.

SteelSeries Apex M500

Cena: 500 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 1 • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** wyłączalne podświetlenie B, anty-ghosting, przełączniki Cherry MX Red (50 mln naciśnięć), anty-ghosting (100% klawiszy), korytka na kabel • **Wymiary:** 44 x 13,6 x 3,9 cm • **Waga:** 1,2 kg

CD-ACTION POWER!

100% NKRO, 0 bajerów.

Peryferia gamingowe często mają masę bajerów, które do fragowania, Mobowania czy czołgania się są zbędne, a tylko niepotrzebnie zwiększają cenę. Stąd też niemal każdy liczący się producent ma w swojej ofercie modele turniejowe, projektowane specjalnie pod kątem zawodowców. I taki jest najnowszy Apex M500. Wygląda jak normalna klawiatura i nie ma dodatkowych przycisków, choć klawisze funkcyjne służą również do obsługi multimediów oraz regulacji jasności podświetlania. To jest zaś tylko jednokolorowe, co jednak nie przeszkadza mu pomagać w nocnym graniu.

M500 wykorzystuje przełączniki Cherry MX Red. Nie mają słyszalnego kliku, chodzą bardzo lekko (45 g to minimum, lżej pracujące przełączniki są już niewygodne, bo trudno na nich opierać palce), a do tego mają liniową charakterystykę, nie czuć więc momentu zadziałania. Najważniejszy w M500 jest jednak pełny NKRO (N-key rollover, czyli rozpoznawanie wielu klawiszy wciśniętych naraz). OK, większości graczy wystarczy taki rozpoznający naraz 6 klawiszy, 10 daje już bardzo duży zapas, ale jeśli chcesz mieć pewność, że klawiatura nie zawiedzie cię, nawet jeśli będziesz sobie pomagał nogami i głową, potrzebny jest pełny NKRO (jeśli chcesz sprawdzić, co potrafi twój sprzęt, polecamy stronę Microsoftu: bit.ly/1seeUVs). Po zainstalowaniu softu można tworzyć makra i profile oświetlenia, ale do grania, nawet na turniejach, niezbędny on nie jest.

Wady? Jeśli nie przeraża cię cena (na tle dysponującej podobnymi opcjami i równie solidnie zbudowanej konkurencji dość niska), to szkoda może być tylko bajerów. Tyle że takie były przecież założenia, a jeśli ktoś ich chce, ma inne modele. Stąd też i znaczek Power – **jeśli 500 zł nie jest kwotą zaporową, polecamy!** ■ **Al**

PODSUMOWANIE

➕ **ciche mechaniczne przełączniki • 100% NKRO • podświetlanie klawiszy • solidna konstrukcja • możliwość szybkiego wyłączenia klawisza Windows • ascetyczny wygląd • rozbudowane makra**

➖ **ale brakuje dla nich dodatkowych klawiszy • cena**

OCENA 7

ALTERNATYWA

Razer BlackWidow X Ultimate | 400 zł

Różnica to inne przełączniki (Razera, klikają i teoretycznie wytrzymują 80 mln naciśnięć) oraz NKRO na 10 klawiszy. BlackWidow jest też zgodna z oprogramowaniem Synapse, co przekłada się na dobrą współpracę z innymi peryferiami firmy.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Asus PG348Q

Cena: 5300 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1000:1 typowy, dynamiczny – brak danych • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 100/0,5 W • **Inne:** wyjście audio, hub USB 3.0, wbudowane głośniki 2 x 2 W, VESA, podświetlana podstawa • **Wymiary:** 82,9 x 55,8 x 29,7 cm • **Waga:** 11,2 kg

Jeśli macie mnóstwo pieniędzy i szukacie bezkompromisowego sprzętu tylko do grania, to nowy Asus się sprawdzi.

To już kolejne dizajnerskie cudeńko. Jeśli tak ma wyglądać sprzęt dla graczy, to ja jestem za. Wedle obecnych standardów to ekran bezramkowy – choć oczywiście są tu czarne obwódki i, tak na oko, milimetrowej grubości obudowa. Listwa u dołu ekranu i nóżka to z kolei materiał szarobrązowej barwy, ale ta ostatnia przechodzi we wzór imitujący łopatki turbiny silnika odrzutowego. Mało tego – stopka rzuca na blat czerwony, świetnie wyglądający wzór: agresywny, sajfajowy, ale niekiczowaty. Wiem, mój dar narracji jest równie wielki jak perspektywy ratingowe Polski, ale musicie uwierzyć – monitor jest śliczny. Zaskoczyła mnie tylko jedna kwestia: że ma zakrzywiony ekran. Krzywizna matrycy jest tu tak mała, że... nie zauważyłem tego, siedząc naprzeciw tej ultrapanoramy. Być może już po prostu przywykłem, ale bardziej prawdopodobny jest fakt, że krzywizna ta w przypadku Asusa PG348Q nie robi tak wielkiej różnicy, by sobie nią zaprzątać głowę. A szkoda, bo na cenę wpływa na pewno.

Jeśli chodzi o osiągi i wskazania kalibratora, to jest wystarczająco dobrze, by monitor uznać za uniwersalny – choć na tle innych IPS-ów odstaje. W przypadku, gdy zdecydujecie się na standardowy schemat kolorów, monitor będzie wyświetlać barwy o temperaturze 6400 K, co jest dobrym wynikiem. Nieco gorzej jest z odwzorowaniem kolorów: to sprzęt na poziomie wielu gamingowych konstrukcji z matrycami TN, który wypada gorzej od tego, co zazwyczaj prezentują przeciętne, uniwersalne monitory.

Z drugiej strony – trudno oczekiwać czegoś więcej, bo to w istocie maszyna stworzona do grania, o czym świadczy obecność technologii G-Sync i matrycy, która po włączeniu odpowiedniej opcji w menu ekranowym jest zdolna do odświeżania się z częstotliwością 100 Hz. Graczy ucieszy również obecność **kilku profili dla różnych gatunków gier**, a także sprzętowych wspomagaczy w postaci czterech celowników wyświetlanych na środku ekranu czy przydatnego w niektórych grach timera.

Asus PG348Q to trudny w ocenie sprzęt. **Gracze będą zadowoleni**, bo oferuje kilka bardzo fajnych rozwiązań. Normalni użytkownicy szukający uniwersalnego narzędzia będą zawiedzeni. Za astronomiczną cenę nie idzie tu bardzo wysoka jakość matrycy w kwestii barw. Macie dużo kasy i mocnego GF-a, dla którego szukacie dobrego kumpla? Kupujcie. W innym wypadku lepiej dać sobie spokój. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo ładny, nowoczesny wygląd • G-Sync • sporo bajerów dla graczy**

➖ **krzywizna ekranu tak mała, że praktycznie jej nie widać • przeciętne odwzorowanie barw • astronomiczna cena**

OCENA 6+

ALTERNATYWA

Acer Predator X34 | 5500 zł

To bezpośrednia konkurencja dla Asusa: wyposażony w technologię G-Sync i matrycę z taką samą, bardzo wysoką rozdzielczością, oferuje obraz o niezłych parametrach. Asus jest ładniejszy, ale krzywizna ekranu Acera jest dużo wyraźniejsza.

Kindle Oasis

Cena: 1300 zł | Dostarczył: Amazon | www.amazon.com

PARAMETRY • **Ekran:** e-papier Carta HD, 6", 1440 x 1080, 300 ppi, dotykowy • **Pamięć:** 4 GB, 3 GB dostępne dla użytkownika • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • **Bateria:** dwie – łącznie ok. 30 h pracy • **Obsługiwane formaty:** mobi, azw3, azw, pdf, prc, html, txt, doc, docx • **Inne:** fizyczne przyciski zmiany stron, futerał-power bank w zestawie, akcelerometr • **Wymiary:** 143 x 122 mm x 3,4-8,5 mm • **Waga:** 131 g (bez futerału), 234 g (z futerałem)

W nowym e-czytniku Amazona przede wszystkim miałem nadzieję na większy i/lub lepszy ekran. Tymczasem w Oasisie mamy dokładnie to samo co w Paperwhicie 3 i Voyage'u – sześciocalową dotykową Cartę HD. (Czyli najlepszy e-papier, jaki obecnie montuje się w czytnikach). Czym zatem się wyróżnia? Designem. **Oasis jest zdumiewająco mały i lekki**, prawie kwadratowy, a do tego ekran ma umieszczony asymetrycznie, gdyż prawy bok obudowy jest szerszy – by zmieścić dwa definiowalne przyciski zmiany stron. Leworęcznych uspokajam – można urządzenie odwrócić o 180 stopni, a ekran się automatycznie dostosuje. Dla lepszego wyglądu poświęcono jednak trochę wygodę użytkowania, bo przyciski z obu stron były jednak praktyczniejszym rozwiązaniem.

Wraz z czytnikiem dostajemy **firmowy futerał pełniący też funkcję power banku** dzięki wbudowanej baterii. (Jest ona zawsze wykorzystywana jako pierwsza, mniejszy akumulatorek w czytniku jest drugi). W sumie obie dają około 30 godzin ciągłej lektury. Problem z nim jest jednak taki, że podłącza się go na magnes i mam dziwne obawy, że w momencie pechowego upadku z większej wysokości po prostu się odczepi od korpusu przy pierwszym kontakcie z podłożem. Do tego skonstruowany jest tak, że **nie chroni 1/3 tylnej obudowy oraz w ogóle bocznych krawędzi**.

Jeśli idzie o innowacje, to mamy ulepszony system podświetlania (10 diod zamiast 4 w Paperwhicie lub 6 w Voyage'u). Nie ma za to automatycznego czujnika oświetlenia zewnętrznego, znanego z Voyage'a, czego nie uznaję za wadę, gdyż i tak było to mało przydatne rozwiązanie. Wyłącznik znów umieszczono na krawędzi czytnika, a nie jego pleckach, co liczę na plus. Na koniec cena. W stosunku do tego, co oferują Oasis i konkurencja – jest absurdalnie wręcz drogo. To doskonały sprzęt ale – pominąwszy garstkę gadżeciarzy – zupełnie dla nikogo. ■ **Smg**

ALTERNATYWA

Paperwhite 3 | 590 zł

Ten sam ekran, bez fizycznych przycisków i gorsze niż w Oasisie podświetlenie za niecałą połowę jego ceny.

ALTERNATYWA

Voyage | 920 zł

Za ok. 400 zł mniej mamy praktycznie to samo, co oferuje obecny flagowiec. Czy warto przepłacać za bajerancki design?

PODSUMOWANIE

➕ **nietypowy i efektowny wygląd • fizyczne przyciski zmiany stron • futerał z baterią w zestawie • bardzo dobry ekran i podświetlenie**

➖ **absurdalnie drogi • poza wyglądem praktycznie nic nowego • futerał nie zapewnia należytej ochrony przed upadkiem • przyciski tylko po jednej stronie**

OCENA 6

Streaming gier

Przestał się martwić serialami: **AI**

W przypadku muzyki i filmów sprawa jest prosta – dzięki strumieniowaniu nie trzeba już kupować płyt czy chodzić do wypożyczalni, bo parę pacnięć w ekran lub kliknięć myszą wystarczy, by włączyć dowolny z milionów dostępnych w ten sposób utworów. Ale co z grami?

Od strony czysto teoretycznej w całym tym strumieniowaniu gier chodzi o to, że grę można uruchomić na jednym komputerze, ale wyświetlać obraz, odtwarzać dźwięk, a także podłączyć kontroler można do drugiego. Obie maszyny komunikują się poprzez sieć, nie trzeba więc ciągnąć kabli HDMI i USB lub przenosić komputera, by na przykład zagrać na dużym ekranie w salonie. W idealnym przypadku wystarczy kliknąć (lub pacnąć, bo smartfon czy tablet to również komputery, czemu więc nie mogłyby pełnić funkcji odbiornika?) nazwę gry, a ta po chwili pojawia się na ekranie i wszystko działa dokładnie tak samo, jak gdyby żadnego przesyłania danych przez sieć nie było.

W praktyce nie da się jednak tak prosto zamienić kabla HDMI na Ethernet, nie mówiąc już o Wi-Fi. Nawet pierwsza wersja HDMI zapewnia bowiem przepustowość na poziomie 4 Gbps, podczas gdy LAN w warunkach domowych to maksymalnie 1 Gbps. Ale od czego jest kompresja audio i wideo? Sprzętowe dekodowanie wideo jest standardem nawet w najtańszych telefonach, a i z kodowaniem nie ma już obecnie większego problemu, bo zarówno procesory, jak i karty graficzne mają dedykowane temu tranzystory. Pewną niedogodność stanowi fakt, że na razie gry uruchamiane są na pełnym ekranie i na pierwszym planie, więc podczas grania zajęte są oba komputery, ale do tej pory nie znaleziono na to sposobu ani na pecetach, ani na konsolach.

Zostaje ostatnia sprawa, czyli przesyłanie tych wszystkich informacji przez sieć. Im mniejsze opóźnienia to wprowadzi, im większa będzie przepustowość, tym wyższe rozdzielczość i liczbę fps-ów uda się uzyskać, unikając przy tym lagów. Znaczy – nadmiernych lagów, bo nawet w idealnym świecie trudno oczekiwać, by dodatkowa obróbka obrazu i przesyłanie danych nie powodowały absolutnie żadnego opóźnienia. Sprawa nie jest jednak taka beznadziejna, bo na konsolach podłączonych do TV od momentu wciśnięcia przycisku na padzie do strzału broni upływa średnio ponad 150 ms, a mimo to grać się da. Na pececie opóźnienia są zazwyczaj o połowę niższe, więc teoretycznie powinno się udać. A praktyka? Zaczynamy od PlayStation 4. **|CDA|**

PlayStation 4

- Maksymalna rozdzielczość: 720p
- Maksymalne fps-y: 60
- Zalecana przepustowość: 12 Mbps (dla 720p @ 60 fps)

Wymagania

Pierwotnie streaming działał tylko na PlayStation Vita, potem doszło nieprodukowane już PlayStation TV, teraz w aktualizacji 3.50 dołączyły pecety. Wymagany jest Windows 8.1 lub nowszy oraz czterordzeniowy procesor Intel Core i5 (a także ekran 1024 x 768, 2 GB RAM-u oraz port USB).

Konfiguracja

Konfiguracja konsoli jest identyczna jak w przypadku PS Vita i innych urządzeń Sony (bit.ly/1KNJ9Gu), możliwości również nie, więc streamować da się nawet przez internet. Na pececie trzeba tylko najpierw ściągnąć oficjalny soft (bit.ly/1N8QEII), zalogować się na swoim koncie i podłączyć kablem kontroler. Ale to nie wszystko. Nieoficjalnie da się bowiem używać Remote Play na urządzeniach z Androidem innych niż Xperie, potrzebny soft można ściągnąć ze strony bit.ly/1HfjPra.

Działanie

Maksymalnie da się grać w 720p przy 60 fps-ach, standardowo wybrana jest jednak rozdzielczość 540p (co ma sens na PSV i PSTV) przy 30 fps-ach (co już sensu nie ma). Opóźnienia są w bardziej dynamicznych grach odczuwalne, ale tyczą się przede wszystkim obrazu – na pada gry reagują zazwyczaj równie dobrze, jak gdyby był podłączony bezpośrednio do konsoli. Co ważne, nie ma problemów z ogólną płynnością, a i jakość obrazu jest całkiem niezła – choć nie ma się co oszukiwać, na ekranie większym niż tablet rozdzielczość 720p opadu szczęki nie spowoduje.

zdj.: Picsel

PC

Można to zrobić na dwa sposoby: albo przy pomocy Steama, albo GeForce Experience. Ten drugi daje zazwyczaj nieco lepsze rezultaty, ale dostępny jest jedynie dla osób, które w głównym komputerze mają kartę Nvidii.

Steam („Domowe strumieniowanie Steam")

- Maksymalna rozdzielczość: zależy od monitora • Maksymalne fps-y: 60
- Zalecana przepustowość: 30 Mbps (dla 1080p @ 60 fps)

Wymagania

Komputer, na którym będą uruchamiane gry, musi być wyposażony w procesor z co najmniej czterema rdzeniami (nawet jeśli gra ma mniejsze wymagania), natomiast w odbiorniku niezbędna jest karta graficzna ze sprzętowym dekodowaniem H.264 (czyli dowolna w miarę nowa). Valve zaleca korzystanie z połączenia kablowego, ale Wi-Fi n/ac też powinno dać radę, co najwyżej trzeba będzie zmniejszyć przepustowość. (Oficjalnie połączenie maszyn, które nie są w jednej sieci lokalnej, nie jest obsługiwane). Dodatkowe wymaganie to w miarę nowy system operacyjny, co w przypadku Windowsów oznacza przynajmniej Vistę.

Konfiguracja

By skorzystać z DSS, trzeba na obu komputerach zainstalować Steama i zalogować się na nich na tym samym koncie, ewentualnie przyłączyć je do jednej grupy rodzinnej. Jeśli nie wtrąci się żaden firewall (podczas testów w redakcji nie sprawiały problemów), powinien pojawić się komunikat o zauważeniu nowej maszyny, a na liście dostępnych gier pojawią się zarówno tytuły zainstalowane lokalnie, jak i te na drugiej maszynie.

Działanie

Gry na zdalnej maszynie uruchamia się w identyczny sposób jak na lokalnej – klikając na ich nazwę. Do sterowania można wykorzystać pada, klawiaturę czy mysz – czyli w praktyce wszystko, na co pozwala gra. Jakość jest dobra (o ile tylko sieć lokalna radzi sobie z przesyłaniem danych), choć w dynamicznych tytułach da się na ekranie zobaczyć artefakty kompresji. Zamiast normalnego peceta czy laptopa w roli odbiornika można również wykorzystać pudełko SteamLink, ale kosztuje ono 60 euro (czyli niecałe 300 zł), a to niewiele mniej niż znacznie bardziej uniwersalne pecety zamknięte w obudowie przypominającej pendrive (Modecom FreePC wyceniono na około 400 zł, a modele Intela czy Asusa niewiele wyżej).

GeForce Experience

- Maksymalna rozdzielczość: 4K • Maksymalne fps-y: 60
- Zalecana przepustowość: 30 Mbps (dla 1080p @ 60 fps)

Wymagania

Komputer, na którym będą uruchamiane gry, musi być wyposażony w kartę graficzną z rodziny GeForce, od GTX-ów serii 600 wzwyż. Jeśli chodzi o procesor, wystarczy dowolny model dwurdzeniowy – co w praktyce oznacza, że ważniejsze są wymagania samej gry. Niezbędny jest też system operacyjny Windows XP SP3 lub nowszy.

Konfiguracja

W przypadku peceta nadającego niezbędne jest zainstalowanie GeForce Experience oraz zalogowanie się na darmowym koncie. Te same dane trzeba również podać na odbiorniku, którym oficjalnie może być dowolne z urządzeń Nvidia Shield. Nieoficjalnie wybór jest jednak większy, wystarczy zainstalować darmowy program Moonlight (moonlight-stream.com), dostępny na niemal każdą maszynę: prócz pecetów są to też Androidy (dowolne) oraz iUrządzenia Apple'a.

Działanie

Jeśli odbiornikiem jest Shield, a do tego oba urządzenia podłączone są do tej samej, szybkiej sieci lokalnej, wrażenia są lepsze niż przy wykorzystaniu Steama.

W przypadku Moonlighta bardzo wiele zależy od odbiornika. Teoretycznie może nim być dowolne urządzenie z Androidem 4.1 lub nowszym bądź iOS-em 8.0 lub nowszym. W praktyce jest różnie, choć im dany Android nowszy i szybszy, tym lepiej. Na iOS-ie jest natomiast średnio nawet na topowym sprzęcie (np. w Wiedźminie rwał się co pewien czas dźwięk), do tego warto mieć na uwadze fakt, że do Androida łatwiej podłączyć pada czy mysz, a także podpiąć się pod TV. I jeszcze jedno – obecna pecetowa wersja Moonlighta nie wykorzystuje sprzętowych dekoderów wideo, co w praktyce oznacza, że komputer docelowy musi być dość mocny (zależy to od wybranej jakości streamingu).

Xbox One

- Maksymalna rozdzielczość: 1080p • Maksymalne fps-y: 60
- Zalecana przepustowość: 13 Mbps (dla 1080p @ 60 fps)

Wymagania

Niezbędny jest CPU 1,5 GHz, 2 GB RAM-u oraz Dziesiątka. Komputer musi się znajdować w tej samej sieci lokalnej co konsola – i najlepiej, by oba urządzenia korzystały z kabelka, a nie Wi-Fi. Co ważne, musi być na nich zalogowany ten sam użytkownik.

Konfiguracja

Na pececie trzeba uruchomić aplikację Xbox (powinna być zainstalowana, a jeśli nie, jest za darmo dostępna w Sklepie Windows), a na konsoli zezwolić na strumieniowanie gier na inne urządzenia (instrukcja krok po kroku znajduje się tutaj: bit.ly/1sMGxWu).

Działanie

Usługa nadal jest w wersji beta i to niestety czuć. Jeśli wszystko działa jak należy, wrażenia są bardzo dobre, ale w przypadku tytułów uruchamianych na konsoli w 1080p i 60 fps-ach zazwyczaj szybko pojawiają się problemy z płynnością, które w zasadzie uniemożliwiają grę. Dlatego na razie najlepiej traktować to jako ciekawostkę z bardzo dużym potencjałem na przyszłość. Jeśli jednak chcesz miło spędzić czas z grami z Xboksa One wyświetlanymi na ekranie standardowo podłączonym do peceta już teraz, lepiej po prostu przenieść czarne pudło w nowe miejsce niż wpaść w czarną rozpacz...

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Tradycja! Numer przedwakacyjny – więc są marudzenia rozmaite (także moje, że nie piszecie za wielu listów). Ale dziś, obok sporej dawki „nażekań" (również na homopropagandę w CDA!), mamy też... kontratak „prof. S. Jonalistów". To trzeba przeczytać. A dopiero potem słusznie narzekać, że poziom listów w AR leci na pysk. :)

NAŻEKANIA

Po przeczytaniu artykułu o 20 waszym zdaniem najlepszych grach 20-lecia stwierdzam że wasza ocena 10 jest nic nie warta. Na 17 gier które ocenialiście w tym zestawieniu tylko 4 mają najwyższą ocenę.

Redakcyjne głosowanie to wypadkowa wielu gustów wielu ludzi. Ja, dla przykładu, nie gram w samochodówki, stąd np. nie dałem w głosowaniu choćby 1 punktu żadnej z takich gier, które dostały od redakcyjnych fanów dyszkę. Z kolei gry, które ja cenię i nominowałem do dyszek, dla innych są np. „tylko" dobre. Zresztą takie zestawienia są odpowiednią okazją, by zweryfikować nasz stosunek do dawnych hitów, sprawdzić, jak zniosły upływ czasu itd. A że nie każda gra z dychą przetrwa tę próbę? Takie jest życie. Tak czy siak – to tylko zabawa.

9kier: A co, chciałbyś, żebyśmy wystawili do dwudziestych urodzin dwadzieścia dych? I potem kolejne dziesięć w ciągu następnych dziesięciu lat niezależnie od tego, ile gier naprawdę na to zasługuje? Nie potrafię sobie wyobrazić jeszcze mniej wartościowej skali ocen.

MJ: Ja potrafię. Niech wszyscy będą zwycięzcami.

Kolejną, równie wielką wtopą są oceny dla Wiedźmina 3 oraz Red Dead Redemption. przecież to święte Grale growego świata, gry wspominane przy rozmowach pomiędzy graczami i po dziś dzień stanowiące punkt odniesienia dla innych gier.

Że nie dostały dychy? W wypadku Wiedźmina mam wyrzuty sumienia, bo to z mojej winy (ale już wyjaśniałem, dlaczego tak się stało). Przy czym – dycha to tylko numerek. Nie patrzcie na numerki. Liczy się to, co pozostanie po grze w naszej pamięci, gdy już opadną emocje i hype train zużyje całe paliwo. Stąd nieobecność w zestawieniu paru dziesiątek (np. Dungeon Siege'a, którego sam nominowałem i przy którym zarywałem noce, a teraz jest dla mnie nudny... nic nie poradzę), a obecność tych gier, które wtedy jakoś na dyszki się nie załapały, a zyskały z czasem w naszych oczach. Wiedźmina 3 będziemy długo pamiętać, niezależnie od tego, czy dostał 10, czy 9+.

Wisienką na torcie jest tłumaczenie smuglera iż nie poparł dychy dla Wiedźmina 3 bo nie zdążył go ukończyć. Wielki szacunek jakim dażyłem smuglera, wiarygodność jego ocen wyglądają teraz jak Johny K. po spotkaniu z Trevorem.

Czyli moja wiarygodność jest do bani, bo nie chciałem dać dychy w ciemno, a do tego teraz mówię, że w efekcie skrzywdziłem tę grę? Chyba czegoś tu nie rozumiem.

9kier: Wiadomo, że jeśli jakaś gra jest na 70 godzin, a ty grałeś przez 69, to nie powinieneś się wypowiadać, bo twoja recenzja jest bezwartościowa.

MJ: Niektórzy uważają, że 69 wystarczy, można się przy tym nieźle bawić.

E, do d... z taką zabawą.

Pomimo tych nażekań podoba mi się styl waszych recenzji, są wiarygodne i często niekonwencjonalne, jeżeli napiszecie że warto kupić daną grę to na pewno nie będę żałował jej zakupu.

„Na pewno" to duże słowa. Ale mamy nadzieję, że nie będziesz żałował. Choć zawsze pamiętaj, że nie jesteśmy „alfą i omegą" i wyrażamy opinie, a nie Prawdy Absolutne.

9kier: Oprócz tych momentów, kiedy cytujemy święte pisma.

MJ: Nie ma „na pewno", bo podważać należy wszystko, aby przekonać się, co naprawdę jest niepodważalne. Dopuszczamy, co najwyżej, „zdecydowane być może".

I jeszcze świeżynka z ostatniej chwili. Przez waszą stronę przetoczyła się wieść o pojawieniu się PS4K, które w mojej opinii jest pokazaniem środkowego palca wszystkim posiadaczom PS4. Po 3 latach od premiery mojej ukochanej konsoli nagle sony stwierdza iż wcisnęli mi sprzęt przestarzały i najlepiej byłoby go zastąpić nowszym. A bajeczki o kompatybilności obu konsol mogą sobie wcisnąć ... mniejsza gdzie.

No ale co ja ci poradzę? Moim zdaniem chyba lepiej, że próbują szybko odświeżyć swe produkty niż na lata blokować rozwój gier, ograniczony możliwościami platformy?

MJ: To są Japończycy. Gdy ją zminiaturyzują, to możesz się zdziwić, gdzie będzie się dało ją wcisnąć.

Podejżewam że gry na ps4 bardzo szybko zaczną przypominać porty z poprzedniej generacji, brzydsze i poobcinane z zawartości. Mam nadzieję że zostanie to skomentowane w szpilach w jutrzejszym CDA, odpowiednio złośliwie i trafnie.

9kier: <cofa się w czasie o kilkanaście dni, żeby napisać trafną, złośliwą szpilę i zdążyć przed oddaniem numeru do druku>

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA

Autor: Robert Trojanowski

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Nadesłała Agata Górny

Nadesłał Tomasz Osiński

Pozdrawiam, i obiecuje kolejna porcje nażekań przy zapewne 25 latach waszego istnienia.

Piotr Z.

OK. Do tego czasu, mamy nadzieję, nieco popracujesz nad swoją ortografią i interpunkcją, bo one na 10/10 teraz nie zasługują. Ale za parę lat może nas zachwycisz?

URAŻENI PROF. S. JONALIŚCI KONTRATAKUJĄ :)

Okazuje się, że nasze wyśmiewanie „prof. S. Jonalistów" nie jest wołaniem na puszczy i sztuką dla sztuki. Oni to jednak czasem czytają. Oto (nadesłany przez naszego stałego dostawcę takich smaczków MajinYodę – thx!) fragment książki naukowej pt. „Słowa – Style – Metody" pod red. Haliny Pelcowej i Marii Wojtak (2012). Heh, widać, że uraziliśmy czyjeś uczucia.

„W artykule »Graj w gry – będziesz wielki«, zamieszczonym w czasopiśmie »Tipsomaniak« (2008), (GAMING), redakcja wyraża oburzenie wobec »samozwańczych ekspertów« dobierających »jedyne słuszne tezy« o szkodliwości gier komputerowych. Ostrej krytyce poddano poglądy prof. ekonomii Agnieszki Szefczyk, ujawniającej szkodliwość gier komputerowych, za rzekome uprawianie przez nią pseudonauki »za nasze pieniądze na dużym uniwersytecie«".

Tipsomaniak to nie czasopismo, tylko dodatek do czasopisma CD-Action, ale kto by się w pracy naukowej przejmował takimi drobiazgami jak niewłaściwie podane źródła. Poza tym autor owego tekstu (a nie redakcja – czy autorki odróżniają pojęcia „moja opinia" oraz „nasze stanowisko", czy też stosują zasadę odpowiedzialności zbiorowej?) narzeka na „jednostronne traktowanie gier przez media", które „dobierają argumentację do sformułowanej przez siebie jedynie słusznej tezy". I wspomina ów kuriozalny wręcz artykuł pani Szefczyk jako jeden z takich przykładów. Autorki w żaden sposób nie ustosunkowują się do wytkniętych pani profesor (tej od „Małego Seryjnego Mordercy") bredni, przeinaczeń, błędów metodologicznych itd. Bo po co? Wystarczy zbyć to frazą, że dziennikarz growy krytykuje ją za „RZEKOME uprawianie pseudonauki". Bo profesor ekonomii nie może się przecież mylić, nawet gdy pisze o zagadnieniach socjologicznych i psychologicznych, boleśnie udowadniając przy okazji, że o samych grach ma pojęcie ZE-RO-WE. Ale o tym nie wspomnimy. Przecież „kruk krukowi oka nie wykole"...

Tamże przeanalizowano fragmenty recenzji z paru pism komputerowych, w tym CDA (z lat 2000-2008). Możemy się więc dowiedzieć, że np. nasz recenzent...

„Z entuzjazmem opowiada o miejscach, gdzie (...) odbywa się mordowanie niewinnych kobiet, brutalne przesłuchanie jeńców wojennych i seksualne wykorzystania kobiet (11/2004)".

Przewertowałem starannie cały ów numer i niczego takiego nie znalazłem, a panie nie podają odsyłaczy do konkretnych recenzji. (Za prosto byłoby sprawdzić, czy nie przeinaczają treści?). W sumie w ich tekście nie ma też cytatów z owych artykułów, a tylko streszczenie tego, co zdaniem tych pań ich autorzy powiedzieli. Prawdopodobnie więc chodziło im o tekst poświęcony grze Shellshock Nam'67, w założeniu mającej pokazywać okrucieństwa wojny. Autor opisuje, co się tam dzieje – mordy, tortury etc. – ale gdzie one widzą jego entuzjazm? Na tej zasadzie bierzemy np. „Medaliony" Nałkowskiej i łkamy, że w tej książce autorka „z entuzjazmem opowiada o holokauście". Czysty prof. S. Jonalizm! Ale co tam, przecież czytelnik ich książki i tak tego nie sprawdzi. Lecz my tak...

MJ: A to ci niespodziewajka. Kto by się spodziewał, że naukowa teoria może zostać podważona za pomocą dowodów.

„Jak mam fajną teorię, to dowody się znajdą"...

„Czytelnik powinien nabrać pewności, że w ulubionym przez niego czasopiśmie niczego nie owija się w bawełnę, że tu »swój mówi do swego«".

Hm. To akurat prawda. Debila nazywamy tu debilem, brednię – brednią, a gracz mówi do gracza. Poza tym my raczej nie mylimy źródeł i w polemikach podajemy cytaty, a nie naszą ich interpretację. Wiem, wiem. To takie... nienaukowe.

„(...) Inwektywy są wzbogacane kolejnymi nominacjami i frazeologizmami, służącymi ustawieniu wroga w pozycji »obcego«, czyli gorszego: kretyn (1/2004), zakuty łeb (2/2006), niemilec (8/2000); chętni odbiorcy ołowiu (5/2000); barany pierwszej wody (5/2007)".

9kier: Ile inspiracji!

MJ: Ja bym jeszcze dodał: niedoedukowane cymbały, giganci intelektu, miernoty inteligencji, guru zwojów mózgowych, kosiarze analizy, wirtuozi myślenia – proszę się częstować.

Co prawda w sporej części chodziło o kretyńskie AI tych postaci, które w efekcie zachowywały się idiotycznie, a nie stygmatyzowanie „wroga" epitetami celem odczłowieczenia, ale co tam. Panie wiedzą lepiej, co poeta miał na myśli, a cytowanie owych określeń bez ich kontekstu pozwala na nadawanie im pasujących do tezy znaczeń. W sumie to współczuję – przebijać się przez ponad sto numerów CDA, żmudnie wyszukując każdy epitet, który można potem zacytować. Swoją drogą bardzo niedbały research, jeśli tylko tyle znaleziono. :)

„Na takie miano przeciwnicy »zasługują«, »bo tylko skończony debil pcha się pod obstrzał« (5/2007)".

MJ: Którego słowa w powyższym zdaniu Panie nie zrozumiały?

Ale taka jest prawda, proszę pań naukowianek. Każdy kapral to powie. Tylko skończony debil pcha się prosto pod ogień wroga. Nawet w grach. A w realu np. tylko skończony debil porusza temat, o którym ma mizerne pojęcie albo nie ma żadnego i liczy, że nikt kumaty tego nie dostrzeże i nie wytknie.

„Podsumowując, należy podkreślić, że w tekstach recenzji gier komputerowych zawierają się głównie znaki kultury niskiej, które znamionuje niski poziom estetyczny i moralny, widać w nich schlebianie niskim gustom, również pospolitość, obecność wulgaryzmów, prymitywizm, seksizm, zbytnią emocjonalność".

Niestety, do wyrafinowania, niepospolitości, obiektywizmu i „wysokiego poziomu estetycznego i moralnego" pokazywanego w swoich tekstach przez prof. S. Jonalistów nam ciągle bardzo daleko. Oby. A specjalnie dla pań badaczek wrzucam tu ładny wulgaryzm podsumowujący całość: „bullshit!". Bo jeśli będą czytać te moje zbytnio emocjonalne(*) znaki kultury niskiej, to niech znajdą coś, co będą mogły w kolejnej książce zacytować, żeby i one miały z tego jakąś korzyść. Pozdrawiam i liczę na dalsze równie naukowe publikacje. Zawsze chętnie je nagłośnimy.

(*) Podpowiem, że w razie dostrzeżonego braku zaangażowania śmiało można napisać: „autor beznamiętnie opisuje sceny przemocy itd. Najwyraźniej wskutek grania tego rodzaju zachowania – zabójstwa z zimną krwią, gwałcenie kobiet itd. – są dla niego czymś zwyczajnym i niewywołującym żadnych emocji czy głębszych refleksji". Proszę nie dziękować, robię to dla Dobra Nauki.

MJ: Nie kuś, bo nie dość, że będzie cięta riposta, to jeszcze plagiat.

JA ŻĄDAMY!!!

Taka tam wymiana e-maili.

Żądamy podtrzymania Neutralności Światopoglądowej Pisma CD-Action! Jako Wasz czytelnik chciałbym zaprotestować przeciwko próbom Upolitycznianiania i narzucania własnych opinii światopoglądowych na łamach Waszej strony przez niejakiego Papkina w artykule „O Homofaszystowskiej propagandzie".

Chodziło o felieton Papkina na stronie WWW, o ten: skroc.pl/84654. (Ma dwie strony i należy koniecznie przeczytać obie). Swoją drogą lubię maile od jednej osoby pisane w liczbie mnogiej. Ilu ciebie jest? Albo inaczej - pokaż upoważnienie od ludzi, w imieniu których się wypowiadasz, że jesteś ich rzecznikiem.

Jako wasz czytelnik nie zamierzam widzieć moich pieniędzy wydawanych na promocje jednej opinii nad inną, chyba ze jest to opinia związana z światem gier.

A nie jest? Poza tym, jeśli tego nie wiesz, felietony są właśnie formą promocji „jednej opinii" (zwykle autora artykułu).

CD-Action przez 20 lat starał się nie mieszać do polityki ani do kwestii moralnych i chciałbym żeby tak zostało.

9kier: Przez 20 lat nie pchałeś się do AR, teraz jest 1:1.

Zdarzało się nam wielokrotnie poruszać treści związane z polityką, moralnością itd. Szczególnie gdy występowały w grach albo miały jakiś związek z gamingiem. Ba, nawet do tematu wątków homoseksualnych w grach kilkakrotnie powracaliśmy. Może zanim wygłosisz jakąś tezę, sprawdź, czy jest prawdziwa? To pomaga się nie wygłupić...

9kier: Odsyłam do mojego pierwszego tekstu opublikowanego w CDA latem 2012. ;)

Dlatego obiecuje że NIE KUPIE ani jednego wydania waszej gazety aż do momentu ukazania się listu z przeprosinami i obietnica nie mieszania się w rzeczy które nie maja nic a nic do czynienia z CDA (...)

No to nie kupuj naszego PISMA (nie gazety), skoro uważasz, że powinniśmy drukować wyłącznie tylko takie artykuły, z którymi się zgadzasz. Przeprosiny?! Żartujesz? Za co? Że mamy własne zdanie, które tobie się nie podoba, i nie zamierzamy tolerować „mowy nienawiści" (a konkretniej wulgarnych wyzwisk) w komentarzach pod newsami?

9kier: Skąd będziesz wiedział, że opublikujemy list z przeprosinami, skoro nie zamierzasz kupić ani jednego numeru? :>

Poszuka w śmietniku, jak każdy uczciwy antyfan. (Pół godziny później kolejny e-mail)

Szanowna Redakcjo! Z racji Waszego bezczelnego traktowania swoich już niestety Byłych Fanów jestem zmuszony pójść z Waszym skandalicznym zachowaniem do prasy. Z Całym Szacunkiem.

Kuba

9kier: I patrz, wydrukowali cię!

Oby to nie była prasa hydrauliczna, bo zmiażdży cię nie tylko ironią. Moi drodzy (Kubo oraz inni podobnie myślący), macie prawo do kupowania (albo niekupowania) tego, co wam pasuje – albo nie pasuje. My mamy prawo wyrażać na łamach pisma (czy strony WWW) rozmaite poglądy, które nie każdemu muszą się spodobać. Nie macie prawa zabraniać nam głoszenia ich, jeśli są zgodne z prawem. Ale możecie ich nie czytać albo czytać i się z nimi nie zgadzać, polemizować z nami i nimi na łamach CDA (albo na stronie WWW) – wedle woli. Byle tylko kulturalnie. Zapraszamy. Bo zabraniać myśleć „inaczej niż ja" to droga donikąd. I nudne to jest, bo o czym gadać, gdy o wszystkim myślimy to samo?

WIERNY I BEZINTERESOWNY

Witam jestm wiernym czytelnikiem cd action nie dawno obchodziliście urodziny tak ja z tej okazji wszystkiego najlpeszego zdrówka pomyślności dużo recnzji gier dużo fajnych gadżetów hadweru. Jeszcze pozdrowieninia dla Macieja kuca Rdaktora naczelnego a czy z okazji 20 lat można liczyć na upominek jakiś gadżet elktroniczny

Odparłem: „Tak, chętnie taki prezent przyjmiemy. Dla mnie może być najnowszy Kindle, dla Allora jakiś iPhone. Albo chociaż opony zimowe do Lambo, co? I napisz, kiedy masz urodziny, przyślemy ci listę prezentów, które z tej okazji nam kupisz. Aha. Sto lat!". Autor wyczuł ironię...

chciałem otrzymać odwas jakiś upominek z tej okazji jakiś elktroniczny nie wielki gadżecik (...) niechce odwas czegoś wielkiego tylko coś nie wielkiego i dziwie się że niektórzy z cd action poćmiewali się

No dobra, więcej poćmiehójek nie bendzie. Gadżecików też nie.

MJ: Nie mam zielonego pojęcia, w jaki sposób mógłbym się poćmiewać, nie znam się na zachowaniach ciem. Rzegnam ciem.

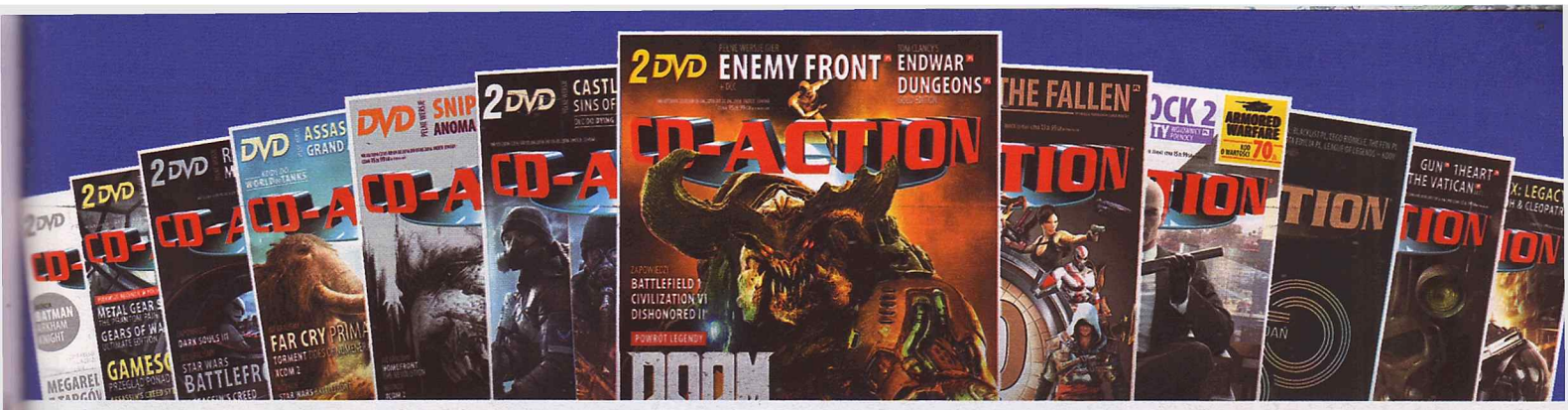
NA LISTY ODPOWIADAŁ TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Oliwia Weronika Rita Wcześniak
Strona: www.facebook.com/asylumofwind
Postać: Ciri
Gra: no nie, dajcie spokój :-)
Zdjęcia: Marcelina Dąbrowska
Charakteryzacja: Magdalena Mikowska



PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

EDYCJA **CO-OP**

312 zł

Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

CD-ACTION PRENUMERATA

EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**

222 zł

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/news-44963

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Enemy Front PL DVD1
Tom Clancy's EndWar PL DVD2
Dungeons Gold Edition PL DVD2

PROGRAM

G Data Total Protection PL DVD2

GALERIE

Battleborn DVD2
Don't Starve: Shipwrecked DVD2
Don't Starve Together DVD2
Dreadnought DVD2
Hitman DVD2
The Walking Dead: Michonne – A Telltale Games Mini-Series DVD2
Zen Pinball DVD2

COSPLAY

Oliwia Weronika Rita Wcześniak (Ciri) ... DVD2

MODULATOR

Mody do Wiedźmina 3 ..... DVD2

E-BOOKI

Opiekun DVD2
O czym myślimy, gdy udajemy DVD2
Romans Ksawerego DVD2

BONUSY

ActionMag DVD2
FAQ – wersja 3.3.2 ..... DVD2
Marek Lenc DVD2
Tapety DVD2

GALERIE

Jak zwykle na DVD umieszczamy wiele dodatkowych screenów, które nie zmieściły się w recenzjach lub zapowiedziach w piśmie.

PEŁNA WERSJA GRY

ENEMY FRONT PL

GATUNEK: FPS

18

PRODUCENT: CI GAMES ➤ WERSJA PL: PEŁNA ➤ OCENA W CDA: 6 (08/2014) ➤ MULTI: DO 12 GRACZY ONLINE ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 2 GHZ, 3 GB RAM, GF 8800GT

Najnowsze autorskie dzieło rodzimego CI Games i zarazem szczery hołd historycznym FPS-om. Enemy Front, jak niegdyś Call of Duty i Medal of Honor, rozgrywa się w trakcie drugiej wojny światowej, jego bohater zaś – amerykański korespondent wojenny Robert Hawkins – to prawdziwa jednoosobowa armia. Jego szlak bojowy wiedzie drogą retrospekcji przez Francję, Norwegię i Niemcy – by zakończyć się upadkiem powstania warszawskiego.

Enemy Front spośród FPS-ów wyróżnia ambicja nieliniowości poziomów. Większość z nich oferuje kilka różnych dróg przejścia, nie zmuszając przy tym do uruchomienia każdego skryptu. Wręcz przeciwnie: sporo tu skradanki, włącznie z odwracaniem uwagi wrogów i ukrywaniem ich ciał. Świetnie też sprawdza się flankowanie, zwłaszcza że AI zdarza się nie nadążać za graczem i nie raz i nie dwa uda się zaskoczyć nieruchomego przeciwnika na otwartej przestrzeni. Jedyną przeszkodę w swobodnej eksploracji stanowić mogą zatem snajperzy gnieżdżący się po dachach i wieżach.

Uznanie graczy wzbudzi też pewnie precyzja odwzorowania broni z okresu od Stenów i MP40 po samoróbki powstańców, które i wyglądają, i brzmią jak trzeba. Wyróżniają się zwłaszcza, jak przystało na twórców serii Sniper: Ghost Warrior, sekwencje snajperskie, z mechaniką żywcem rżniętą z tamtych gier – włącznie ze wstrzymywaniem oddechu i kamerą z pocisku. Jest też naturalnie parę anachronizmów – Panzerfaust i Gewehr 43 we Francji 1940 to dla Hawkinsa prezent wprost z nieba. Warto dodać przy tym, że nasz pismak ograniczony jest do dwóch rodzajów broni długiej naraz.

Enemy Front oferuje multiplayer do 12 osób naraz, przy czym z trzech trybów gry: deathmatch, team deathmatch i radio transmission, polecamy ten ostatni. **W naszej wersji zawarte zostało także wszystkich pięć różnych DLC**, łącznie z zestawem map Saint Nazaire. Koniec końców, choć nie jest to w żadnym razie przełom na miarę pierwszego Call of Duty czy Medal of Honor, polecamy nie tylko ze względu na powstanie warszawskie.

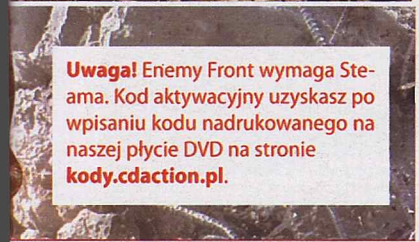
MODULATOR

WIEDŹMIN 3

Pewnie już przekartkowaliście magazyn i wiecie, że ostatni dodatek do Wiedźmina 3 udał się wyśmienicie. Z tej okazji ponownie wracamy do społeczności modderów tej gry i patrzymy, co ostatniego czasu upichcili. Na płycie znajdziecie m.in. szaty dla Ciri w różnych wersjach kolorystycznych, a także nowe oteksturowanie zbroi Geralta. Dla wielu pomocny może okazać się mod, który wyłączy irytujący teleport przy krawędzi mapy. Jest też coś, co podnosi detale otoczenia, modyfikując wygląd skał.

Enemy Front stworzony został przy użyciu silnika CryEngine 3.

Na szczęście jak zwykle my jesteśmy ci dobrzy.



Uwaga! Enemy Front wymaga Steama. Kod aktywacyjny uzyskasz po wpisaniu kodu nadrukowanego na naszej płycie DVD na stronie **kody.cdaction.pl**.

PEŁNA WERSJA GRY

Tom Clancy's ENDWAR PL

Uwaga! Kod niezbędny do zarejestrowania profilu online pobierzesz z **kody.cdaction.pl**.

GATUNEK: RTS

16

PRODUCENT: UBISOFT SHANGHAI ▸ WERSJA PL: PEŁNA ▸ OCENA W CDA: 7 (04/2009) ▸ MULTI: DO 4 GRACZY ONLINE ▸ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 1 GB RAM, GF 7800 GT/ATI X1800XT

Kierowanie jednostkami komendami głosowymi wchodzi w krew.

EndWar to pierwsza strategia w czasie rzeczywistym tworzona od podstaw na konsole (na PC pojawiła się po nich) i zarazem jeden z ciekawszych technologicznych eksperymentów ostatnich lat. Jego autorzy z Ubisoftu Szanghaj mieli zamiar połączyć ogień z wodą, tj. taktyczną głębię właściwą temu tradycyjnemu gatunkowi z PC z przystępnością i widowiskowością gier akcji z PlayStation i Xboksów. W tym celu pozbyli się wszechwidzącego widoku z lotu ptaka i powiązali kamerę z jednostkami, co w naturalny sposób ogranicza pole widzenia dowódcy. Drugą, jeszcze istotniejszą nowością jest rzekomo najbardziej naturalny sposób sterowania grą – głosem przy użyciu mikrofonu. Rzeczywiście, kiedy technologia stworzona przez Fonics działa – robi wrażenie: nie ma to jak widzieć AI realizującą nasze mówione rozkazy. Da się też grać, jak mama uczyła – przy użyciu myszy i klawiatury.

EndWar to typowa dla politycznych dreszczowców sygnowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego **opowieść o globalnym konflikcie pomiędzy USA, Europą i Rosją**, który szybko staje się otwartym teatrem zawierającym 40 punktów zapalnych na planecie. Taktycznie z kolei przypomina zabawę w papier, nożyce, kamień i wymaga wiedzy, co bije co i dlaczego.

PEŁNA WERSJA GRY

DUNGEONS PL

GATUNEK: RPG/STRATEGICZNA

12

PRODUCENT: REALMFORGE ▸ WERSJA PL: NAPISY ▸ OCENA W CDA: 7 (04/2011) ▸ MULTI: BRAK ▸ PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z 256 MB, 4 GB NA HDD

Dobrze skonstruowany loch to zarazem labirynt, muzeum i rzeźnia.

Strategia w czasie rzeczywistym inspirowana Dungeon Keeperem, bazująca na projektowaniu i rozbudowie lochów. W przeciwieństwie do niego jednak kluczowym aspektem rozgrywki jest zadbanie o sterowanych przez komputer wrogów, łupiących domenę. Jak na mrocznego władcę przystało, ta „dbałość" sprowadza się do czegoś, co przypomina tuczenie świń przeznaczonych na rzeź. Bohaterom należy dać się nacieszyć zdobytymi skarbami i pokonanymi potworami – to powoduje, że zwiększa się ich energia duchowa – i następnie zawładnąć taką tłuściutką, lśniącą duszyczką ku własnej chwale. Problem w tym jednak, że jedyną postacią kontrolowaną bezpośrednio przez gracza jest sam władca lochu – cała reszta jego tzw. podwładnych zaś tak naprawdę robi, co chce. Z tego powodu największe znaczenie ma rozplanowanie lochu tak, by łupieżcy mogli się podbudować, ale zarazem nie na tyle, by nie dało się ich uwięzić lub ubić. W tym celu też należy umiejętnie rozmieszczać leża potworów i komnaty ze skarbami różnych typów, tworząc labirynt, który nie pozwoli im dotrzeć zbyt szybko do serca lochu. Warto wspomnieć również, że **w wersji Gold, jaką wam dajemy, dostępny jest także dodatek The Dark Lord**.

Uwaga! Dungeons Gold Edition wymaga Steama. Kod aktywacyjny uzyskasz po wpisaniu kodu nadrukowanego na naszej płycie DVD na stronie **kody.cdaction.pl**. Ponadto do uruchomienia gry wymagane jest zalogowanie się w serwisie Kalypso. Niezbędny kod generowany jest przez Steam i wystarczy skopiować go do schowka (Ctrl + C) i następnie wkleić (Ctrl + V) w stosownym miejscu.

PEŁNA WERSJA PROGRAMU

90 DNI G DATA TOTAL PROTECTION!

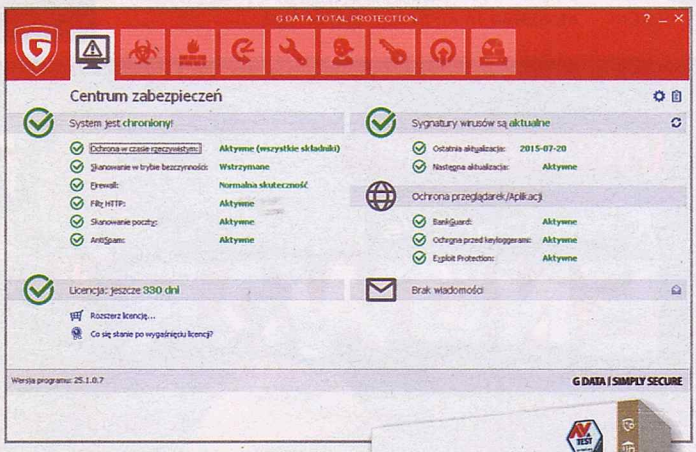
Dla wszystkich wierzących, że strzeżonego program strzeże, mamy prezent w postaci 90 dni G Data Total Protection – kompletnego pakietu bezpieczeństwa dla ochrony danych i bezproblemowej pracy na domowym komputerze.

G Data od 30 lat tworzy inteligentne oprogramowanie antywirusowe, zdobywające laury i wyróżnienia niezależnych organizacji testujących. Narzędzia cechują się łatwą instalacją, intuicyjnym interfejsem oraz najwyższym poziomem wykrywalności zagrożeń, dając gwarancję bezproblemowego korzystania z bankowości, zakupów online oraz ochrony poczty i prywatnych danych.

Warto dodać, że w przypadku problemów technicznych dostępny jest przez 7 dni w tygodniu, 365 dni w roku zespół techników (pomoc w języku polskim świadczona od poniedziałku do piątku w godz. 8.00-17.00; w pozostałych godzinach i dniach obowiązuje angielski).

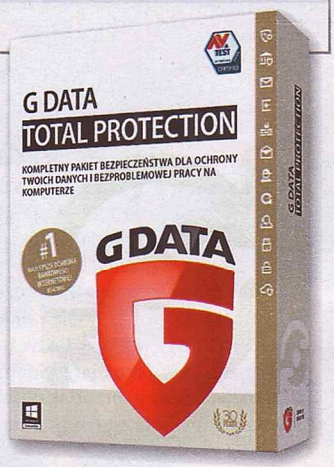
Nasz pakiet oferuje:
– kontrolę urządzeń, określającą, kto może korzystać z zewnętrznych urządzeń, jak dyski, napędy optyczne czy pamięci USB;
– kontrolę rodzicielską, ograniczającą dostęp do nieodpowiednich stron internetowych;
– indywidualne zarządzanie aktualizacjami, pozwalające uniknąć dodatkowych kosztów związanych z wykorzystaniem mobilnych połączeń internetowych UMTS/LTE;
– niskie wymagania sprzętowe, dzięki którym pakiet sprawdza się także w komputerach z nieobsługiwanym już przez Microsoft systemem Windows XP.

Uwaga! Licencja domowa. Kod pobrany z **kody.cdaction.pl** jest ważny do 30 maja 2017 roku.



G DATA TO:

- kompleksowa ochrona przed wirusami i innymi zagrożeniami z sieci przy użyciu dwóch niezależnych technologii detekcji (autorskiej oraz BitDefendera);
- proaktywna kontrola, analizująca zachowania plików i programów w chmurze;
- błyskawiczna ochrona poczty e-mail, skanująca nawet zaszyfrowane wiadomości już w momencie ich odbierania;
- eliminacja luk bezpieczeństwa, zabezpieczająca komputer przed możliwością ich wykorzystania (Exploit Protection);
- ochrona bankowości i zakupów online dzięki technologii BankGuard 2.0 oraz w pełni konfigurowalnemu modułowi Keylogger Protection, chroniącymi przed nadużyciami i wyłudzaniem danych dostępowych;
- ochrona przed zmanipulowanymi urządzeniami USB, zapewniająca ochronę przed napędami USB udającymi inne urządzenia, np. klawiatury;
- firewall chroniący przed hakerami, który monitoruje cały ruch sieciowy urządzenia;
- AntiSpam, pozbywający się uciążliwego spamu oraz pozwalający korzystać z przeskanowanej antywirusem skrzynki odbiorczej;



- Browser cleaner, pozbywający się niechcianych pasków wyszukiwania czy innych uciążliwych dodatków do przeglądarek internetowych (Internet Explorer, Firefox, Chrome);
- bezpieczne kopie zapasowe w chmurze, tworzące automatycznie zabezpieczone hasłem kopie zapasowe lokalnie oraz z wykorzystaniem popularnych usług w chmurze jak Dropbox czy Google Drive;
- sejf, przechowujący poufne dane na wypadek kradzieży lub nieautoryzowanego dostępu osób trzecich do twojego komputera.

Więcej informacji na temat G Data Total Protection i innych narzędzi G Data na www.gdata.pl.

KOD

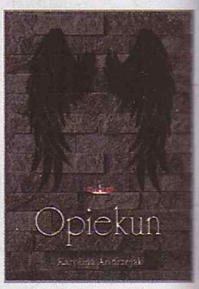
OTHERTEES.COM

W serwisie Othertees codziennie pojawiają się nowe, dostępne przez dwie doby wzory bluz i koszulek dla fanów gier, komiksów czy filmów. W sklepie znajdziesz też bardziej stałą ofertę ubraniową, figurki, kubki, a nawet damską bieliznę. Do tego numeru dołączyliśmy jednorazową 15-procentową zniżkę na zamówienie (spośród całego asortymentu). Aby zdobyć kod rabatowy, należy wpisać kod nadrukowany na płycie w serwisie **kody.cdaction.pl** (wymaga założenia konta). Otrzymany w ten sposób kod zniżkowy trzeba później wpisać w polu KOD RABATOWY podczas składania zamówienia w sklepie Othertees.

othertees.com | kody.cdaction.pl

E-BOOK

OPIEKUN



Dorota Kownacka za wszelką cenę chce udowodnić, że jest właściwa osobą na właściwym miejscu i rozwiązać sprawę brutalnego morderstwa. Nie ma pojęcia, że za okrutną zbrodnią stoi coś, z czym dotąd nie miała do czynienia. Bez pomocy opiekuna nie przeżyje. Kim jest człowiek, który postanowił ją chronić? Dlaczego niesamowity kolor jego oczu wydaje się Dorocie dziwnie znajomy?

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Letnie szarady

Nagroda specjalna

3000 zł

Wyślij 2 prawidłowe hasła
i weź udział w losowaniu **3 nagród:**
2 wybranych oraz dodatkowo 3000 zł!

Podejmij wyzwanie!

Ułóż hasła z rozsypanych liter. Wszystkie rozsypanki pochodzą z kategorii **WAKACJE**.

Jeśli Ci się uda, rozwiązanie wyślij SMS-em o treści:
CAW.HASŁO, np. **CAW.JEZIORO** pod nr **7265**
i weź udział w losowaniu wybranej nagrody!

Rozwiąż rozsypanki. Każda rozsypanka to inna nagroda.

nagroda nr 1: L P O R U → 1

nagroda nr 2: R O E M Z → 2

nagroda nr 3: P L A O A E N I → 3

nagroda nr 4: I M N A T O → 4

nagroda nr 5: P K M E G N I → 5

nagroda nr 6: Y P S A W → 6

nagroda nr 7

7
1
2
3
4
5
6

nagroda nr 1
Gotówka
1000 zł

nagroda nr 6
Smartfon LG Leon
o wartości 400 zł

nagroda nr 4
Laptop 2 w 1
ASUS Transformer
o wartości 1500 zł

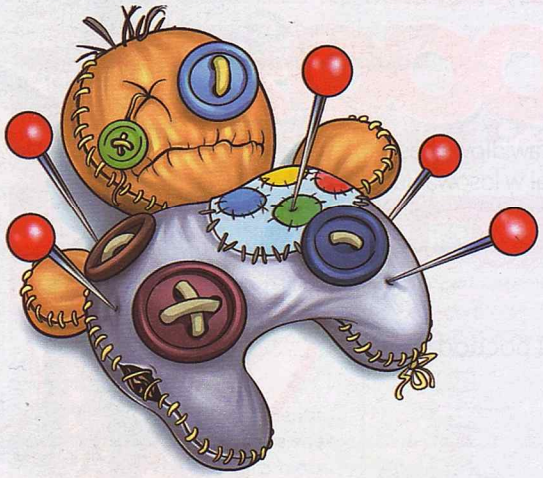
nagroda nr 2
Polaroid SNAP
o wartości 600 zł

nagroda nr 3
TV LED Toshiba 32-cale
o wartości 1200 zł

nagroda nr 5
iPod Touch 5gen.
o wartości 1000 zł

nagroda nr 7
Philips Multicooker
o wartości 500 zł

Wszystkie nagrody rzeczowe można wymienić na równowartość w gotówce.
Na zgłoszenia czekamy do 31.08.2016 r. Do zwycięzców zadzwonimy. Regulamin na www.regulaminy.pl.
Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). **U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz.** Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Po zaledwie kilku latach funkcjonowania Gog.com wprowadził możliwość płacenia w sześciu nowych walutach. W tym także – przygotujcie się na szok! – w złotówkach. Jak jeszcze owa należąca do CD Projektu platforma dystrybucji cyfrowej za następnych kilka lat wprowadzi język polski w menu... No dobra, rozmarzyliśmy się. Nie przesadzajmy z tą roszczeniowością.

Jeszcze przed premierą Overwatcha w Chinach zdążono zapowiedzieć i pokazać pierwsze screeny z jego tamtejszego mobilnego klona – Legend of Titan (ha, jaki zbieg okoliczności, zważywszy na fakt, że Overwatch wykluł się z nieudanego projektu Titan). Znajomy styl graficzny, podobne postacie, ich podrobione niemal jeden do jednego mechaniki – nic nowego pod tamtejszym słońcem. Nasze źródła podają, że największa różnica tkwi w tym, że w ramach cięcia kosztów zamiast silnika Blizzarda do wypchania gry wschodni developerzy zamierzają użyć osadów ściekowych i azbestu.

W sieci pojawił się zwiastun gry Seven autorstwa Ex-Witcher 3 Developers. Jak to powiedział internetowy złośliwiec: „po obejrzeniu już wiadomo, czemu są ex". Notkę tę piszą Ex-Witcher 3 Reviewers, więc na pewno jest znakomita, a czytają ją Ex-Witcher 3 Gamers, zatem oczekujemy reakcji (śmiechu/buczenia) na światowym poziomie.

W cztery lata po pierwszym zwiastunie gry Cyberpunk 2077 nadal wiemy o niej tyle, że kiedyś (chyba) będzie. Obecnie twórcy są – wedle oficjalnego komunikatu – na etapie „znaczącej modyfikacji dostępnych narzędzi developerskich". Gdyby to byli drwale, można by przetłumaczyć ową frazę na „aktualnie ostrzymy swe siekierki i rozważamy zakup pił, bo zapowiada się duża robota". Optymiści przewidują więc premierę w 2018, umiarkowani optymiści mówią o 2019, realiści przewidują 2021, fani teorii spiskowych stawiają na 2020 (bo gra bazuje na systemie Cyberpunk 2020... rozumiecie...), a pesymiści przebąkują coś o okolicach 2077.

Powstała petycja w serwisie change.org o usunięcie z serwisu Metacritic recenzji Uncharted 4 opublikowanej w The Washington Post. Powtórzmy. Ktoś tak bardzo zdenerwował się, że jakiś tam recenzent miał kiepskie zdanie o grze, na którą ów „aktywista" zapewne długo czekał i wydał na nią sporo pieniędzy, że postanowił ruszyć do ludzi z pomysłem wspólnego nakłonienia Metakrytyka do wyrzucenia oceny (4/10) zaburzającej średnią Kresu Złodzieja. W podsumowaniu petycji czytamy: „Recenzja nie jest tym, co myślisz o grze, tylko tym, czym ta gra jest. Przyjmowane są obiektywne miary." Najsmutniejsze jest to, że „urokowi" całej tej argumentacji uległo ponad 8 tysięcy osób, w tym znany i dotychczas lubiany Troy Baker wcielający się w grze w brata Nathana. Ogarnia nas obiektywny smutek.

Nieco ponad dwa tygodnie wystarczyły zwiastunowi Call of Duty: Infinite Warfare, by stać się drugim najbardziej „znielubianym" filmem na YouTubie (okupowanego przez „Baby" Justina Biebera pierwszego miejsca raczej nie zdobędzie). O dziwo, nie chodzi o to, że to „znów to samo", tylko wręcz przeciwnie – że ma być zupełnie inaczej niż dotychczas. I to boli. Pana boli, panią boli, kolegę z szóstej C też boli. A Activision się cieszy, bo dawno nie miał takiej darmowej reklamy, a dla CoD-owej „konserwy" ma w rękawie remaster pamiętnej „czwórki". Kolejny rekord sprzedaży już jesienią!

W zwiastunie najnowszej Cywilizacji pokazano m.in. klasyczny obraz „Wolność wiodąca lud na barykady". Patrząc, co zrobiono z nim w tym filmiku, mamy wrażenie, że drzewko rozwoju w tej grze wzbogacono o kolejne osiągnięcie – „usuwanie kobiecych sutków z dzieł dawnych malarzy". Aby je osiągnąć, należy postawić budowlę Szczyt Hipokryzji.

Jak doprowadzić do wrzenia procesor w komputerze, na którym zainstalowany jest system z rodziny Windows 8? Wystarczy w nazwie użytkownika wpisać słowo „user". Błąd kuriozalny, ale rozwiązanie proponowane przez Microsoft jeszcze lepsze. Producent zamiast napisać łatkę poleca nie używać tego wyrazu. Boję się, że moja spółdzielnia wpadnie na takie samo rozwiązanie kwestii śmierdzących śmietników. ***[Smg, enki & Krigore]***

TVP pokazuje, że gry coraz bardziej „zlewają się" z realem. W prezentacji powołanych do kadry Polski zawodników pojawił się portret Thiago Cionka wzięty z Pro Evolution Soccer 2016. Oby tylko obiecane transmisje meczów z Euro 2016 nie odbywały się przy użyciu Fify.

Na pocieszenie – nie tylko naszym się tak miesza życie z grową fikcją. Ambasada Rosji w Wielkiej Brytanii „ćwierknęła" o syryjskich ekstremistach, którzy zdobyli dostęp do amunicji chemicznej, z niejasnych powodów ilustrując to screenem z gry C&C Generals.

W trosce o niewywoływanie paniki uprasza się o niewysyłanie im w tweetach zrzutów ekranu z Metro 2033.